

8 EXKLUZÍVNÍCH DEMO HER NA CD

RIDGE RACER 4, GEX: DEEP COVER GECKO, R-TYPE DELTA, ACTUA ICE 2, SWING, T'AI FU



230 KČ | ČERVENEC 1999 | WWW.PSMAG.CZ

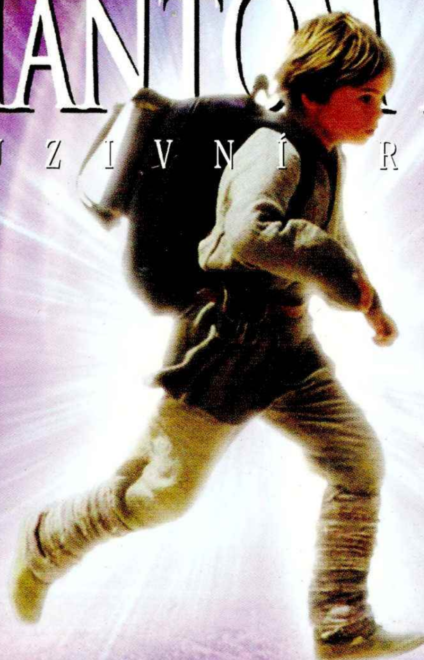
Oficiální ČESKÝ

PlayStation Magazín

číslo 15

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

EXKLUZIVNÍ RECENZE





Šantrochova 16
Praha 6, 162 00

07
9 771212 060007

NEJPRODÁVANĚJŠÍ VIDEOHERNÍ ČASOPIS NA SVĚTĚ

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Tento měsíc je naše cédéčko ve znamení čtvrtého *Ridge Racera*. Ale navíc tu najdete ještě pár zajímavých ukázek z nejnovějších her na trhu. Disk 45 má tu správnou šťávu.



RIDGE RACER TYPE 4 — hratelná
Jeden fantastický tříkolový okruh ze závodního klenotu firmy Namco. Hvězda tohoto disku.

GEX: DEEP COVER GECKO — hratelná
Level, který připomene klasické detektivky s Sherlockem Holmesem.

R-TYPE DELTA — hratelná
Rolující střílečka a raketka. Hry našeho mládí. Ale tohle má pěkně moderní kabátek!

ACTUA ICE HOCKEY 2 — hratelná
Mistrovství světa máme za sebou. Což takhle dát si hokej virtuální?

BIG RACE USA — hratelná
Jeden pinballový stůl a ulice New Yorku jsou výzvou pro milovníky kuliček a páček.

SWING — hratelná
Něco jako *Bust a Move*, ale mnohem mnohem obtížnější. Troufnete si?

T'AI FU — hratelná
Jestli si přejete stát tygrem a mistrem kung-fu zároveň, pusťte se do toho!

PANDORA'S BOX — plná hra
Další logická hra. Tentokrát se strkáním krabic namísto kuliček.

TEKKEN 3 TOURNAMENT — videoklip
Reportáž o turnaji v Londýně.

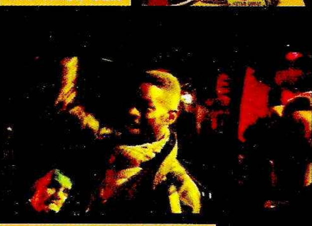


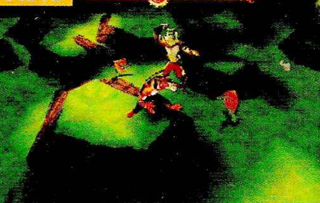












TEKKEN 3 TOURNAMENT



Více než dvacet let uplynulo od chvíle, kdy mladý snílek jménem George Lucas svými Hvězdnými válkami navždy změnil naše představy o krásných princeznách, zlých panovnících a udatných rytířích. Změnil též ovšem normy filmové akce, speciálních efektů a designu budoucnosti. Je nepochybné, že význam Hvězdných válek přesahuje rámec stříbrného plátna. S nadsázkou se dá říci, že všechny ty lasery chrlící raketky v dvourozměrných střílečkách absolvovaly svůj první let v Episodě IV. Je snad tedy spravedlivé, že nyní přichází nová hra, která si těsnou soudružnost s novým Lucasovým dítkem doopravdy zaslouží. Na hru a na film je především zazoomováno v tomto čísle.

Je tu toho ovšem přirozeně mnohem víc. Čekatelé na *Carmageddon* by se měli v brzké budoucnosti už konečně radovat ze hry. Předzvěstí budiž náš tématický článek. Z informační temnoty se náhle vynořila nová nadějná hra jménem *40 Winks*, která je obdařena kouzelnou grafikou i příjemně burtonovským příběhem. Mezi recenzemi se určitě soustřeďte na druhý *Smash Court* a čtvrtý *NFS*. Oba tituly dokázaly překročit stín vlastní minulosti. No a ti, kdož nemáte ještě zkušenost s božským *Ridge Racerem 4*, zaostřete zrak i laser své PlayStation na aktuální demo CD. Příjemnou zábavu...

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Na tomto čísle spolupracovali:
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal
Pavel „Dříč" Řezáč

Jazyková úprava:
Marie Šimáková

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy
Miroslava Jirková

Osvit:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *playstation@score.cz*

Inzertní oddělení:
Jaroslav Krulich, David Dovole
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Lukáš Danihelka
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *distribuce@vision.cz*

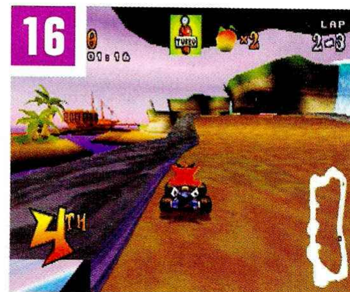
Předplatné:
Jana Šteflová
tel.: 02/ 367 950, 367 616
e-mail: *jana@score.cz*

Předplatné Slovensko:
ABOPress spol. s r. o.
Vajnorská 134
831 04 Bratislava
tel/fax: 004217 4445 3334
e-mail: abopress@napri.sk

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Official UK PlayStation Magazine — Future Publishing, Your guarantee of value





Crash Team Racing



Bugs Bunny: Lost In Time



Speed Freaks

PRIMAL SCREEN

Křížové výslechy distributorů her, přátelský pokec s jejich tvůrci, oficiální i neoficiální rozhovory se všemi, kdo se točí kolem her, jež spatří světlo světa v blízké budoucnosti (do šesti měsíců).

PREPLAY

Hry finišující, téměř dotvořené a připravené se porvat o náš a váš zájem. V rubrice PrePlay se zevrubně díváme na přednosti a kazy skoro hotových titulů. Sice ještě neznámkujeme, ale už trochu soudíme.



Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* **je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě.** Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



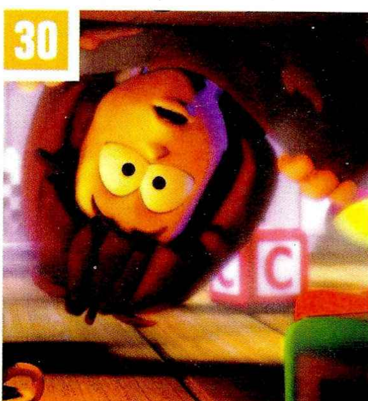
V-Rally 2



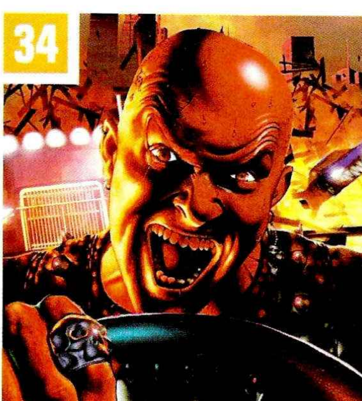
Ape Escape



Legend of Kartia



40 Winks



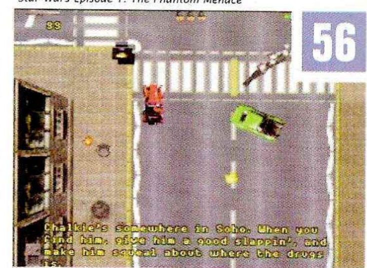
Carmageddon



Hvězdné války - Epizoda I Skrytá hrozba



Star Wars Episode 1: The Phantom Menace



GTA: London 1969



Anna Kournikova's Smash Court Tennis

PLAYTEST

Hřeb večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady, pochválit přednosti, být za všech okolností naprosto objektivní a nakonec obhájit na redakční poradě svůj definitivní verdikt a konečnou známku.



TÉMA



RUBRIKY



WIPEOUT: TŘETÍ DĚJSTVÍ

SUPERHIT SE VRACÍ - TŘETÍ NAHRÁVKA NA SMEČ





Na výstavě E3 si návštěvníci mohli poprvé v historii vyzkoušet hru *Wipeout* v režimu rozdělené obrazovky. *Wip3out 3* slibuje podobnou superrychlou akci jako předchůdce z roku 2097, ale s mnohými vylepšeními.

To, na co se zde díváte, jsou úplně první obrázky ze hry *Wip3out 3*. Bude to hra, která nejenže znamená reprízu pro první evropský monster hit na PlayStationu, ale dává tušit, že dlouho očekávaný návrat britského softwarového domu Psygnosis z území trablů a potíží již nastal.

Původní hra *Wipeout* vyšla bok po boku uvedení konzoly PlayStation na evropský trh, totiž v září roku 1995. Záhy se stala předzvěstí rozšíření herní kultury mezi ty lidi, jež se jí zdáli být nedotknutelní, mezi starší mládež navštěvující hospody a taneční kluby. Do té doby tenhle okruh lidí nerozeznal opilecký výjev od joypadu. Byl to marketingový trik starý jako obchodnictví samo. Kyberzávody si získaly hodně pozornosti díky módnímu a originálnímu soundt-





SEZNAM NOVINEK *WIPEOUTU 3*

THOSE *WIP3OUT 3* FEATURES IN FULL...

- Plná hi-res grafika
- Režimy Split-screen pro dva hráče
- Nový design vznášedel
- Tři nové týmy - k pěti starým z *2097*
- Osm zcela nových futuristických tratí
- Nový systém 'Progression', jež přizpůsobí hru úrovni závodníka
- Sedm nových zbraní - plus pět nejoblíbenějších z *2097*
- Podpora analogového a Dual Shock ovladače
- Podpora dalších nových periférií (JogCon?)
- Nové režimy Tournament, Challenge a DeathMatch
- Nová hudba v provedení deejaye Sasha
- Reklamní předměty z dílny umělců z Designer's Republic





'Hudebním režisérem' hry *Wip3out 3* se stal Sasha. Snad se tu odváže víc než na svých hudebních projektech pro komerční rádia.

racku, jež určitý typ publika zaháčkoval. Tenhle 'undergroundový feel' byl ještě značně posílen v druhém pokračování titulu, jež vyšlo celkem brzy pod názvem *Wipeout 2097*. Hra byla jen mírným pokrokem oproti svému předchůdci, ale obsahovala soundtrack plný vynikajících skladeb od největších hvězd elektronické scény.

Nyní je konečně velice blízko vydání třetího pokračování *Wipeoutu*, které by mělo nabídnout mnoho nového jak z technického hlediska, tak zejména v posílení hratelnosti a různorodosti. Alespoň tomu napovídá dlouhý seznam slíbených vylepšení, jež by se ve hře měla projevit.

Předně a hlavně - *W3* bude ve všech svých modech běhat v režimu hi-res (poprvé ve hře této řady), čímž jak mnozí věří, posune ještě dál technickou hranici playstationového softwaru. K tomuto účelu bylo samozřejmě nutné vytvořit zcela nový trojrozměrný engine, jež pomůže unavenému hardwaru PlayStation k dosažení nových vynikajících výkonů. Tvůrci hry tvrdí, že při dvojnásobném řádkování poběží *W3* stejně rychle (tj. velmi) jako minulé díly hry.

Druhý velký krok vpřed představují nové režimy split-screen (i když nad možností volby link stále visí otazník). Dále tu jsou samozřejmě nové tratě, týmy a sedm nových (v současnosti přísně tajených) zbraní, jež se přidají k pěti známým z *2097*. Ovladač Dual Shock bude pochopitelně s *W3* kompatibilní. Na životnosti by hře měla přidat volba řady nových herních režimů. Mezi ně budou patřit jakési 'deathmatche', ve kterých se budete bít na život a na smrt buď s jediným oponentem, nebo s kompletním závodním polem.

Jedna věc, která zůstane konstantní i ve třetím pokračování *Wipeoutu*, je progresivní soundtrack. I tentokrát se ke spolupráci vyzval odborník nejvyšších kvalit, je to proslavený elektronický hudebník Sasha, který si vzal na starost nejen napsání několika původních skladeb a remixování dalších tracků, ale i přizvání dalších hvězd ze světa dance music do tohoto závodiště budoucnosti.

Wip3out 3 měl světovou premiéru na letošní výstavě E3. Příště budeme mít pro vás mnohem více informací.



ZASE *ROLLCAGE!*

OHLÁŠENÍ HRY *ROLLCAGE EXTREME*

Navzdory skutečnosti, že vynikající závodní hra *Rollcage* stále září novotou, Psygnosis již vynesli na světlo zprávu o chystaném dalším díle této řady.

Zároveň jsou slibovány desítky novinek, mezi nimi například volba speciální in-car kamery, která při četných bouračkách nerotuje bláznivě s celým vozem, ale zůstává soustředěna na trať, a proto bude možné se rychleji zorientovat a snadněji pokračovat v přerušené jízdě.

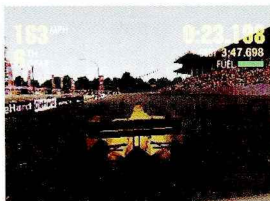
Další nová volba se týká automatického navádění vozu v méně přehledných situacích, což téměř jistě využijí méně zkušení rollcageáci upadnuvší do chaosu křižovatek, propastí a oslňujících explozí. Podobná je i volba stabilizátoru, který koriguje let vozu při větším výskoku a případně zabrání dopadu čtyřkolky v neovladatelné poloze (něco takového mají prý kočky, které dopadnou vždy na všechny čtyři).

Opět můžeme slíbit podrobnější informace v souvislosti s E3 v příštím čísle PSM.






Exkluzivní první obrázky ze hry *Rollcage Extreme*. Bude mít údajně i tratě vedoucí pod vodou! To jsou dneska věci...

Nalevo - poslední hra z řady *F1* (ročník 1998). Napravo - *Newman Haas Racing*. Rozdíl ve kvalitě těchto dvou je takřka hmatatelný.

F1 '99 BUDE!

NOVÝ TÝM SE UJAL PRÁCE

Možná že jste se už dozvěděli, že firma Psygnosis nedávno slušně vyprovodila tým zvaný Visual Sciences, který měl na triku ostudu jménem *F1 '98*, ze svých dveří.

Nový tvůrce, který byl vybrán pro letošní pokračování playstationového simulátoru formule jedna, se jmenuje Studio 33. Máte-li dobrou paměť, vzpomenete si, že tahle parta stála za titulem *Newman Haas Racing*, závodní hrou postavenou na geniálním enginu Bizzare Creations. Jelikož má *F1 '99* oficiální licenci FIA, můžeme na beton počítat se všemi týmy (tedy i novým British American Racing) a všemi tratěmi F1 (tedy i novým okruhem Sepang v Malajsii). Úplně poprvé jsou přítomni i všichni účastnící se piloti (tedy včetně dříve absentujícího Jaquesa Villeneuva). Mezi sliby, jež zazněly z oficiálních úst, dále patří realističtější havárie, dynamičtější grafika, dokonalejší AI, strategie zajíždění do depa a chování na startovním roštu. Uvidíme...

Také je na pořadu dne téma jménem *Destruction Derby 3*. Navzdory skutečnosti, že firma Reflections, tvůrce série *DD*, před časem začala spolupracovat s GT Interactive (hra *Driver*), Psygnosis slibuje multiplayerovou akci, 'bláznivé tratě' a nastavitelná auta. Datum vydání je určeno na jaro roku 2000. I o *DD3* vám přineseme více zpráv v dalším čísle PSM.





Pssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec', kdo má co za lubem...

Bohužel se zdá být čím dál tím jistější, že playstationová verze velkého PC-hitu *Dungeon Keeper* nakonec nebude. Bullfrog, který pilně pracuje na dalším pokračování hry pro PC, se omlouvá zaneprázdněností. Ať je sežere nějaké dungeonní monstrum... I když stále není jasné, která herečka se nakonec ujme role Lary Croft ve filmu Tomb Raider, Paramount nedávno oznámil, že je již vybrán režisér snímku. Bude to Stephen Herek, člověk, který natočil 'zajímavé' filmy jako Critters, Opus pana Hollanda, Svatý muž a Tři mušketýři. Hmmmm... Ale to není ještě ta nejhorší zpráva. Scénáře se ujal jistý Steven E. De Souza, muž zodpovědný za ostudné kusy typu Hudson Hawk, Judge Dredd či Ricochet. Bůh nám pomáhej... Zajímavá skutečnost: Electronic Arts údajně produkují novou závodní hru se sněžnými skútry... Sony Computer Entertainment prohlásila prostřednictvím Kena Kutaragiho, že vynikající komunikační možnosti PlayStationu 2 umožní na této konzole aplikace typu Virtual Pet či dokonce Virtual Lover. Také jste z toho v sedmém nebi?... Ještě Electronic Arts: *Warpath: Jurrasic Park* má být prehistorická bojová hra, která bude obsahovat nejméně 10 dinosaurů (včetně populárního tyrannosaura a sympatického triceratopse), 14 bojových arén a režim Interactive Dinosaur Institute, ve kterém se hráči dozví podrobná fakta o každém dinosaurovi... O hře *Pac-Man 3D* se mluvilo už před nějakými dvěma

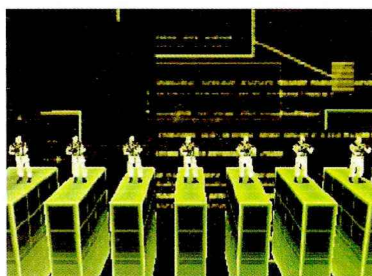


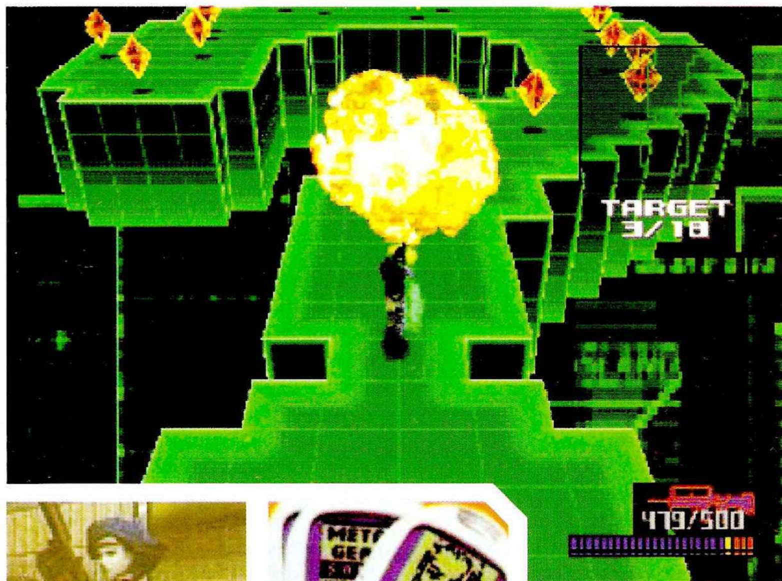
Pssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec', kdo má co za lubem...

roky, ale až nyní to vypadá, že by se plány mohly proměnit ve skutečnost. *Pac-Man World: 20th Anniversary* byl předveden lidmi od Namca na letošní E3. Hra obsahuje záporňáckou postavičku jménem Toc-Man, dále klauny, mimozemšťany a jurské Pac-dinosaury. Zajímavé... Zůstaňme ještě u E3. Na této výstavě bylo ke spatření více než 1900 titulů pro PC a konzoly. Zpracováváme velký materiál, který bychom vám rádi předložili v příštím čísle PSM... *Onimusha: The Demon Warrior* bude ninjovský titul postavený na engi-nu hry *Resident Evil 2*. Producentem je přirozeně firma Capcom... Fámy se šíří o tom, že Michael Crichton, milionářský spisovatel a autor Jurského parku, právě pracuje na založení herní softwarové firmy... Oblíbenci PSM, hiphopová kapela Wu-Tang Clan, jsou předmětem nového titulu od Activision. Bude se to jmenovat *Wu Tang: Shaolin Style*, objeví se na Vánoce a bude to bojovka, ve které si přes držku dají RZA, Method Man, Raekwon, Ol' Dirty Bastard a další rapující celebrity... Firma Agetec pracuje na hře *Echo Night* a hodlá ji uvést už koncem léta. Jde o 1st person horor, jehož příběh se odehrává ve třicátých letech, kdy vaše postava, Richard Osmond, nalezne podivný klíč, a v důsledku se rozhodne pro návštěvu domu svého zemřelého otce. Super divná, 50 objektů, 40 postav a 50 logických problémů...







MGS: Integral **je sousto pro Snake-puristy a je více orientován na trénink.**

SOLID SNAKE VRACÍ ÚDERY

KONAMI VYRUKOVALO S POKRAČOVÁNÍM *MGS*

Všichni víme, jak úspěšnou hrou se stal *Metal Gear Solid*. Málokdo jsme však čekali, že se objeví jeho pokračování takhle brzy.

Popravdě řečeno, nebude to v pravém slova smyslu *MGS 2*, ale trojdisková speciální edice, jež bude vydána pod názvem *Metal Gear Solid: Integral* (název není definitivní, v Americe se to bude jmenovat *Metal Gear Solid VR: Special Edition*). Dva první disky obsahují normální verzi hry, ale ten třetí (Integral) by měl hráčům umožnit hru v modu 1st person a v pěti různých obtížnostech. Ještě jedna zajímavá volba tu přibude. Tou je možnost nastavení náhodných nepřátelských hlídek, díky čemuž by mohla získat hra na atraktivitě při opakovaném hraní.



Nadto by na disku měl být masivní tréninkový režim ve virtuální realitě (tři sta úrovní). Splnění úkolů v tomto režimu otevře nové zápletky v příběhu a nové herní či filmové scény. Příklad? Budete si moci zahrát v roli Ninji a Meryl!

Tvůrci slibují plnou kompatibilitu s PocketStationem, který by se už co nevidět snad měl zjevit i na evropském trhu. Nikdo však neví, jak tato podpora bude řešena. Že by Solid Snake v tanečním simulátoru? Asi ne. Spíše bychom si tipli na nějaké minihry s tématikou hry, střílení, navádění raket a diskuse na téma nanotechnologie. Údajně bude k dispozici zábavný pocketstationový virus. Jen si to představte: infikujete kamarádovu PlayStation a jeho Solid Snake pak bude mít při hře neštovice...

Další volbou, pokud máte zájem o učení se jazyku tvůrců hry, je možnost přepnutí na japonské titulky. Máme sice své pochybnosti, že by se našel někdo, kdo by tuhle věc chtěl využít, ale šance, že pochytíte alespoň grafický tvar jmen hlavních hrdinů, existuje.

V Japonsku vychází hra v červenci. Evropa může směle počítat s Vánocemi.



ZA ZVUKU HUDBY

CHCETE-LI TANČIT DNEM I NOCÍ...

Hra *Dance Dance Revolution* se již stala obřím hitem japonských otaku-arkád a nyní má namířeno na PlayStationy. Firma Konami, jež hru spáchala, slibuje nejen vydání konzolové verze hry, ale i prodej domácí varianty speciálního a originálního ovladače, s nímž se hraje nohama (tančíte na něm). V soukromí obýváku si tedy budou moci taneční akci vyzkoušet i ti, kteří z nesmělosti neměli dost odvahy tak učinit ve veřejných prostorách herních sálů. Speciální druh ovladače bude dokonce obsahovat antivibrační mechanismus, který by měl alespoň částečně chránit nebohé sousedy před účinky vašeho ztřeštěného dupotu.

Stručně řečeno: zní to dobře uším, jež netrpí zbytečnými předsudky. Zvláště se těšíme na to, že by hra mohla snad konečně trochu zaujmout i dámské (jindy se nudící) osazenstvo playstationových dýchánků. Špatná zpráva je, že evropské vydání není ještě zcela definitivní a pravděpodobně se nedočkáme dříve než v příštím roce.

Útěchou nám budiž skutečnost, že se již brzy dočkáme staršího bratříčka hry *Dance Dance Revolution* jménem *Beatmania*, která prodělala pro své evropské vydání podstatné změny. Ta hlavní se týká hudební složky. Namísto japonských úchylností nás tedy čeká sada deejayských hitů od mezinárodních celebrit taneční scény. Samozřejmě i v tomto případě přispěchala firma Konami se speciálním ovladačem. Jmenuje se The Pro Controller a je vybaven stříbrným otočným talířem a blikajícími tlačítky. Nastal čas odhodit dudlíky a chrastítka a pustit se konečně do pořádné muziky.

TEKKEN TAG...

NAMCO VYRUKOVALO S NOVÝM TITULEM ŘADY *TEKKEN!*

Vážení fanouškové, ano! Další titul, který plným právem ponese jméno nejoblíbenějšího a nejrespektovanějšího bojového titulu planety, je právě teď rozjetým projektem firmy Namco. Tedy, přesně řečeno, nejde o *Tekken 4*. Spíše bychom řekli něco na způsob *Tekkena 3,5*. Bude se to jmenovat *Tekken Tag Tournamnet* a bude to inspirované wrestlingovými show Tag Team, které byly k vidění v sedmdesátých letech na televizních obrazovkách za železnou oponou.

Sejdeme se znovu s nejméně 20 starými známými postavičkami. Kromě většiny těch, které se objevily v *Tekkenu 3*, hlásí návrat ještě někteří oblíbenci z druhého dílu. Mezi ně patří Jun, Baek a Ganryu.

Beta verze coin-opu *Tekken Tag Tournament* byla naposledy k vidění a zahrání v jednom z Wonder Parků firmy Namco v Kalifornii. Ptáte se, o co jde? Je to jednoduché: vyberete si na začátku místo jednoho dva bojovníky. K dispozici máte speciální páté tlačítko, které vám kdykoli umožňuje vtáhnout do boje vedlejší postavu na pomoc. Situace může být například následující: vaše hlavní postava právě začne provádět chytové kombo a vy máte na malý okamžik volno. Vtáhnete tedy do děje vedlejší postavu, se kterou můžete naťukat další chvaty, jež navážou tam, kde hlavní postava skončila. Aby to nebylo tak jednoduché, provedení takovýchto sestav bude vyžadovat maximální koordinaci pohybů. Namco též má v úmyslu snížit míru škody, jež působí chyty a komba. Jinak by hrozilo, že zdatný tandem propochoduje bojovou arénou bez jediného zaváhání.









Nahoře: Logo hry z webové stránky *TTT* (www.tekkentag-tournament.com). Nalevo: Hra by mohla být mixem *Tekkena 3* a dema Namco pro PSX 2.

Na rozdíl od jiných her, kde se praktikuje týmový boj (například *Rival Schools*), kde každá postava má svůj speciální energy bar, se v *Tekken Tag Tournament* budou obě postavy dělit o jediný ukazatel síly. To bude zárukou, že se obě postavy budou chovat skutečně jako tým.

Je velmi pravděpodobné, že *Tekken Tag Tournament* spatří světlo světa ještě v tomto roce, neboť využívá stejné technologie založené na PlayStationu (Systém 12) jako *Tekken 3*. V arkádách se má objevit už za pár týdnů a šíří se fámy, že na konzole bude v čas vánoční. Oficiální potvrzení od Sony však bohužel zatím nepřišlo. Brzy vám snad dáme vědět.



BUDOUCNOST BOJE

JAK BUDE *'TEKKEN 3,5'* VYPADAT?

Patrně jste se minulý měsíc v PSM dočetli, že Namco slibuje pro uvedení PlayStationu příští generace dva nové tituly. Pokud by *Tekken Tag Tournament* byl určen pro tento účel, jak by mohl nakonec vypadat? Troufáme si odhadovat, že v takovém případě by neměl do dema PlayStationu 2 s tématikou *Tekken* příliš daleko.









PLAYSTATION A-Z

M jako... **Megabajt.** Neboli jeden milión bajtů.(každý z nich má 8 bitů). Ehm... vlastně to není jeden milión, nýbrž 1 048 576 bajtů. Ptáte se proč? Jelikož nějaký obrýlený vědátor se zelenou pletí se rozhodl, že to tak bude. Nevěřte fámám, že je to kvůli binární soustavě. Paměť se většinou udává v megabajtech. PlayStation má 2 MB paměti, což je v dnešní době ukrutně málo a způsobuje to spoustu bolení hlavy programátorům hlavně při konvertování her původně určených pro PC.

Megahertz. Tisíc hertzů. Viz. **Hertz.**

Memory karta. Malý kousek z umělé hmoty a kovů, který se zasunuje do otvorů nad joypadovými porty a slouží k ukládání pozic ve hrách.



V devadesáti procentech nezbytnost.

Mipmapping. Technika, která je za hranicemi současné PlayStation, ale zcela určitě bude hojně používaná při programování her pro PlayStation 2. Mipmapping je způsob rozostřování hran objektů tak, aby měly mnohem hladší a jemnější grafiku i při pohledu zblízka.

Motion Capture. Když umístíte samolepící kulaté odrazky na tvář a tělo pohybující se osoby, můžete přenést její skutečný pohyb do digitální animace. Takto získaná data lze poté použít ve hrách pro přirozeně vypadající animaci pohybu polygonových postaviček.

Multitap. Věcička ve tvaru bumerangu, která umožňuje připojení čtyř joypadů do jediného portu PlayStationu. Doporučuje se ke hrám, jako jsou *Circuit Breakers* nebo nověji *Speed Freaks.*

EXTÁZE

Nikdo nedokázal odolat. Mánie kolem nových Hvězdných válek popadla i jinak racionálně uvažující redaktory našeho časopisu. Nemůžeme se dočkat.

Mnoho atraktivních pokračování: *Resident Evil: Last Escape, Tekken Tag Tournament, Metal Gear Solid: Integral.* Vypadá to, že v příštím roce si na nedostatek potravy pro naše šedé miláčky stěžovat nebudeme.

Třikrát E neboli největší výstava na téma hry v celém známém vesmíru. Právě vstřebáváme dojmy ze spousty novinek, jež tam byly k vidění, a dáme vám o všem vědět v příštím čísle.

EXTÁZE
Propadáky a trefy do černého ze světa PlayStation
DEPKA

Zase Hvězdné války. Jednak to bude v Česku až strašně za dlouho, jednak je s tím strašný hype a bojíme se, že budeme tématem unaveni ještě předtím, než se konečně dočkáme.

Infogrames spolkla Gremlin, takže to vypadá, že *Rally Masters* (konkurence *V-Rally 2*) možná půjde do kytek. Uvidíme, jak se pánové z Francie rozhodnou...

Speed Freaks, dokonalá multiplayerová honička od SCEE, se octla pro vydání až někde na konci září. Nažhavené multitapy budou samý prach...

Smutná zpráva pro utrápené hochy z Psygnosis. *Rollcage* se neprodává, jak se předpokládalo (a jak by si zasloužil). Vynikající hra, a nechala vás chladnými. Jak to?

DEPKA









Bohužel, tyto PC-obrázky jsou zatím jediné, ke kterým jsme měli v tuto chvíli přístup. Ty z playstationové verze budou dodány zcela jistě do jednoho měsíce.

FIFA 2000 NA VÝKOPU

EA NEZKLAME: BUDE DALŠÍ FOTBAL

Ligové soutěže se schýlily ke svému konci, a to je čas, kdy obvykle firma EA Sports vypustí do světa zprávu o novém díle série *FIFA*. Nejinak je tomu i letos. Se železnou pravidelností lze též očekávat vydání hry začátkem listopadu. *FIFA* totiž nechce nic míň, než být číslem jedna vánočních hitparád.

Řekněme si, co lze čekat od nové inkarnace nejpopulárnějšího fotbalového simulátoru. Zatím toho moc nevíme, ale máme přislíben obsáhlejší materiál do některého z příštích čísel. Ovšem i podle toho mála to vypadá, že se opět dočkáme milého překvapení v podobě dalšího pokroku, který charakteristicky provází celou sérii už několik let. Především má EA samozřejmě v úmyslu obnovit všechny soupisky. Vzhledem k zapracování 15 národních lig to není věru nic jednoduchého.

Ve *FIFA 2000* budeme poprvé svědky tzv. úplně integrované sezóny. To znamená, že všechny soutěže (liga, národní pohár a mezinárodní šampionát) poběží simultánně v průběhu jedné hry. Takže pocit časování soutěží bude více odpovídat skutečnosti. Ještě uvidíme, zda autoři zapracují do hry únavu z předchozích zápasů. Například v případě, kdy váš tým zahraje tři zápasy během pěti dnů.

Vedle 40 klasických národních a ligových mužstev EA slibuje žebříček 10 nejslavnějších týmů historie a samozřejmě možnost získat tyto mužstva. Ale Viktorku Žižkov asi nečekejte.

Co se týče samotné hratelnosti, autoři slibují více fyzického kontaktu. Můžeme se prý těšit na vzdušné kolize, narážení do soupeře ramenem a souboje o pozici bez míče.

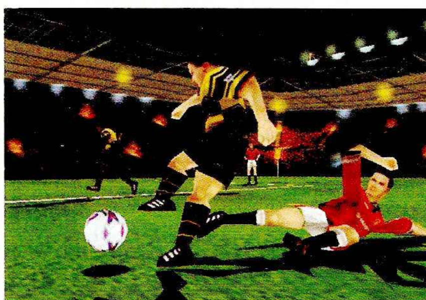


VĚČNĚ ZELENÁ JE TRÁVA

EA MÁ TOHO V RUKÁVU VÍC...

Vedle hry *FIFA 2000* má firma Electronic Arts ještě v úmyslu vydat další fotbalový titul jménem *FA Premier League STARS*. Toho se dočkáme koncem srpna a půjde v něm o anglickou národní fotbalovou ligu. Nejen o samotnou fotbalovou akci, ale i o management. Role komentátora se tu údajně ujal hráčům dobře známý Andy Gray.

Na první pohled to vypadá jen jako další obyčejný manažér, ale počkejte chvíli. V duchu své nejlepší tradice Electronic Arts skóruje v 93. minutě. Jak napovídá slovo '*STARS*' v názvu, jste v této hře motivováni ziskem fotbalových hvězd. Během hry získáváte zkušenosti a můžete vychovat své vlastní vysoce ceněné hvězdy. Můžete postupně zvyšovat kvalitu jednotlivých obránců, středopolařů a útočníků, až z nich vytvoříte cenné zboží pro ligový trh.





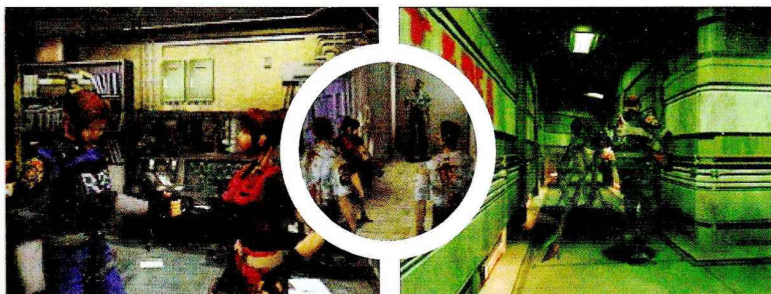






DALŠÍ ZLÉ NOCI

CAPCOM OŽIVUJE ZOMBÍKY PRO HRU *LAST ESCAPE*



Také si myslíte, že *Resident Evil 2* nastolil více otázek, než jich zodpověděl? *The Last Escape* slibuje zajímavá odhalení o tom, jak to bylo s Leonem a Claire předtím a poté.



Dozvěděli jsme se, že *Dino Crisis*, nová hororová adventura Capcomu, o níž jsme referovali v minulém čísle, má být něco jako kompenzace za to, že budoucí hra řady *Resident Evil* (*Codename Veronica*) bude exkluzivně na konzole Dreamcast. O to větší radost nám udělala zpráva, že se přeci jenom dočkáme další hry *Resident Evil* i pro PlayStation.

Tato hra se bude jmenovat *Resident Evil 3: The Last Escape* a její děj se bude odehrávat ve dvou fázích: 24 hodin před a 24 hodin po událostech ve hře *Resident Evil 2*. Dozvíme se tedy, co se přihodilo v Racoon City před příjezdem Leona? A dostanou se z toho nakonec s Claire se zdravou kůží? Uvidíme. Návrat hlavních hrdinů hry *RE 2* velice potěší ty, kteří byli zklamáni skutečností, že do druhého dílu se nedostali hrdinové z prvního. Dokonce prý nelze vyloučit milostnou aférku mezi Claire a Leonem...

Prozatím je známo jen málo detailů. Jen bylo řečeno, že *Last Escape* bude intenzivnější, krvavější a obtížnější než jeho předchůdci. Capcom se údajně hodlá soustředit na nejzkušenější hráče a vyhrožuje velmi tuhou náročností. Hlavní grafickou změnou bude, stejně jako v případě *Dino Crisis*, použití polygonového pozadí a 3D enginu. Ještě nezapomeňte na rámeček dole, který se tématu také týká. *Last Escape* vyjde na jaře roku 2000...



DINO MASAKR

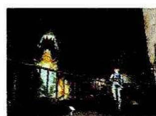
RANÉ VIDEO ZE HRY *DINO CRISIS*.

Ve filmu vidíme, jak hrdinka hry Regina, sestřeluje několik pterodaktylů.

Poté jsme svědky báječné honičky s tyranosaurem, který ve snaze zakousnout se do pobíhajícího masa boří zdi a rozbíjí okenní tabule. Také jsme se doslechli, že demo hry *Resident Evil 3: The Last Escape* bude zabaleno jako bonus k vánočnímu vydání *Dino Crisis*. Celkem fajn, že?









KDO JSOU K ČERTU TI: NAMCO

ROK ZALOŽENÍ: 1955
CENTRÁLA: Tokio, Japonsko
POČET ZAMĚSTNANCŮ: 2 407
KLÍČOVÉ OSOBNOSTI: Masaya Nakamura, předseda společnosti a výkonný ředitel

HISTORIE: Namco je něco jako kmotr všech výrobců videoher. Firma je zodpovědná za některé nejslavnější tituly historie oboru - mezi jinými *Galaxian, Pac Man, Tekken* a *Ridge Racer.* Namco je jednou z hlavních hnacích sil PlayStationu.

Firma Namco byla založena už v roce 1955, ovšem pod názvem Nakamura Manufacturing Limited. Jejím prvním produktem byl automat na mince ve tvaru koně, na kterém se děti vozily v jednom nákupním centru. Popularita těchto hraček postupně rostla. Zejména když v roce 1966 získal Nakamura licenci k používání disneyovských postav pro tento účel. V roce 1974 se firma přejmenovala na zkrácené Namco a navázala blízkou spolupráci s veleúspěšnou americkou firmou Atari, která ve státech podnikala v oblasti hracích automatů. Namco tehdy vyhrálo tendr, vypsaný firmou Atari, v souboji s jiným japonským výrobcem coin-opů, firmou Sega. Toto spojenectví stálo Namco počáteční investici 500 tisíc amerických dolarů.

Díky tomu byly automaty firmy Atari rozšířeny v Japonsku a Namco mělo podíl na zisku z nich. Namco si tímto způsobem vydělalo dostatek prostředků pro vstup na trh videoher.

Shoot Away byla první hra firmy Namco a přišla na trh v roce 1977. Některé kusy této jednoduché střílečky se světelnými pistolemi lze najít dodnes v nejzapadlejších hospodách. Legendární hra *Galaxian* se objevila o dva roky později společně s nejznámějším výtvorem Namca vůbec, hrou *Pac Man.* Legenda říká, že při navrhování hlavního hrdiny (Pac Mana) designér této hry byl inspirován pizzou, jejíž první výseč snědl.

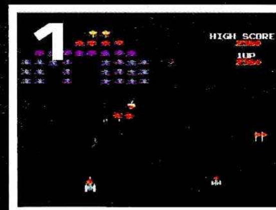
Navzdory úžasnému úspěchu s videohrami se firma Namco nikdy nevzdala svých aktivit na poli coin-op mechanických hraček a atrakcí. V roce 1992 otevřela svoje první zábavné centrum jménem Namco Wonder Eggs v Tokiu. Právě tehdy se Sony vážně zaobírala myšlenkou průniku na trh domácích videoherních systémů. Sony hledala silného partnera s bohatými zkušenostmi v oboru, který by podpořil její projekt. Sony pozorovala vítěznou cestu firem Nintendo a Sega v minulé dekádě a pochopila, že by sama nemohla uspět. Z toho se zrodila lukrativní 'milostná aféra' mezi Sony a Namco. Prvním plodem této lásky pak byla skoro dokonalá konverze arkádového hitu *Ridge Racer* pro PlayStation.

SOUČASNOST: Jedním slovem? Masivní! Jak v oblasti coin-opů, tak na frontě domácích systémů prožívá v současnosti firma Namco to, co sama trochu poeticky popisuje jako „éru spirituality". Zní to trochu přehnaně, ale nikdo nemůže zpochybnit její vynikající výsledky.

Namco vždy razilo heslo, že „hráti si je lidské", a neomezovalo se jen a pouze na teenagery. V roce 1999 má katalog Namco několik zásadních položek: *Ridge Racer 4* je už venku a do konce roku lze čekat ještě tituly jako *Point Blank 2, Ace Combat 3, Smash Court 2* nebo *DragonValour.* Jedním slovem? Klasa!



PLAYSTATIONOVÉ **PORTFOLIO**



GALAXIAN
Bezpochyby nejklasičtější zlatá oldie střílečka, kterou si je možno na PlayStationu zahrát. I přes stáří a grafickou zaostalost má dodnes *Galaxian vynikající* hratelnost.



TEKKEN 3
10/10 v PSM číslo 6. A nikoli bezdůvodně - *T3* je nejlepší bojovou hrou na domácím systému současnosti a jistí Namcu přední pozici ve videoherním průmyslu.

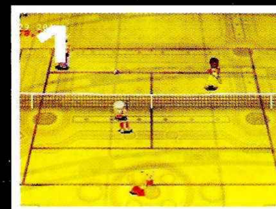


RIDGE RACER
Začátek něčeho nádherného. Jeden z prvních titulů, jež byl vydán souběžně s PlayStationem, a důkaz vynikající schopnosti firmy v konvertování coin-opových titulů.

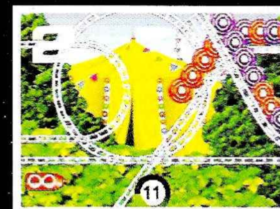


TIME CRISIS
První 3D střílečka pro PlayStation využívající světelnou pistoli (krásně vypadající Namco G-Con 45). Brzy se snad dočkáme pokračování, jež v současnosti kraluje arkádám.

MOMENTÁLNĚ **VE VÝROBĚ**



KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
Obsahuje čtyři podoby slečny Anny, režimy Tournament a Party Play.



POINT BLANK 2
Pokračování zábavné střílečky se světelnou pistolí. *PB 2* používá G-Con 45, má mnoho rozmanitých modů i režim RPG, kde musíte střelbou zachránit unesenou princeznu.



DRAGON VALOUR
Hra je zatím v rané fázi výroby, ale vypadá originálně a hezky. Budeme řešit mnoho rébusů a tajenek a odhalovat, jak název napovídá, složitý příběh s mnoha draky.



ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE
Simulátor zaměřený na akci ve svém třetím pokračování. Kořením bude pokročilejší grafika, sci-fi příměsi a spousta vzdušných soubojů.



HITPARÁDY

Poprvé jsme zažili vaše hlasování a hned se celkem i podařilo. Chtělo by to možná trochu víc hlasovat. Nezapomínejte, že na tři šťastlivce čeká výhra v podobě celého plata energy drinků od sponzora této stránky.

K výsledkům: jsou jedním slovem potěšující. Máme pocit, že funguje velmi dobrá shoda mezi tím, co vyznává za své redakce PSM, a tím, co rádi hrají naši čtenáři. To si většina časopisů říci nemůže. Doufáme jen, že názorovou spřízněnost si uchováme společně i do budoucnosti.

Vylosovaní: Jiří Kopecký, Žatec; Milan Prouza, Jihlava; Kamil Zelený, Praha 5 



1 Metal Gear Solid
Konami
Patrně největší dosavadní hit roku. Hra, která zaměstnává všechny, staré i mladé, profíky i amatéry, ženy a muže. Dobrá volba!



2 Ridge Racer Type 4
SCEE
Reakce na uvedení na trh byla blesková. Nečekali jsme, že by R4 zapadla, ale stejně nás pozitivní ohlas potěšil.



3 Tomb Raider 3
Eidos
Hra vyhrála loňskou trofej a mnozí se s ní trápí dodnes. Jak vidno, starý zimní titul ještě pořád zaměstnává spoustu čtenářů.



4 NHL 99
EA
Preference téhle sportovní řežby poskočily ke konci měsíce. Jasný důkaz, že celý národ žil mistrovstvím světa a úspěchem Česka.

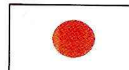


5 FIFA 99
EA
Ti, co už mají spíše letní choutky, volili sport, ke kterému jasně zelená tráva pasuje jako k máločemu.

TOP 10 REDAKCE PSM

◄ 1-5
6. **A Bug's Life** .... SCEE
7. **Gex: Deep Cover Gecko** .... Eidos
8. **Need for Speed: Road Challenge** .... EA
9. **Resident Evil 2** .... Capcom
10. **Gran Turismo** .... SCEE

TOP 5 JAPONSKO



1. **Dance Dance Revolution** .... Konami
2. **Culdcept Expansion** .... Media Factory
3. **Simple 1500 Vol. 10** .... Culture
4. **Omega Boost** .... SCEI
5. **World Stadium 3** .... Namco

(zdroj Famitsu)

TOP 5 USA



1. **Need for Speed: High Stakes** .... EA
2. **Triple Play 2000** .... EA
3. **Syphon Filter** 989
4. **MLB 2000** 989
5. **Army Man 3D** 3DO

(zdroj: NPD)

TOP 5 UK



1 **Ridge Racer Type 4** .... Namco
2 **Metal Gear Solid** .... Konami
3 **Crash 2 Platinum** .... SCEE
4 **Tomb Raider 2 Platinum** .... Eidos
5 **Rugrats** .... THQ

(zdroj: Charttrack)

PSM DOPORUČUJE

CIVILIZATION II (PSM 14 - 9/10)



S tímhle titulem si užijete spoustu probdělých nocí, kdy budete budovat civilizaci od píky až do zářných zítřků. Pro náročnější hráče je tohle dokonalost sama.

WARZONE 2100 (PSM 14 - 9/10)



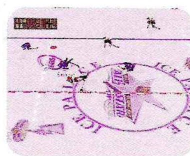
Asi úplně nejlepší válečná strategie pro PlayStation. Perfektní trojrozměrná grafika, tisíce variant pro vývoje jednotek a spousta vtahující hratelnosti.

R-TYPE DELTA (PSM 14 - 9/10)

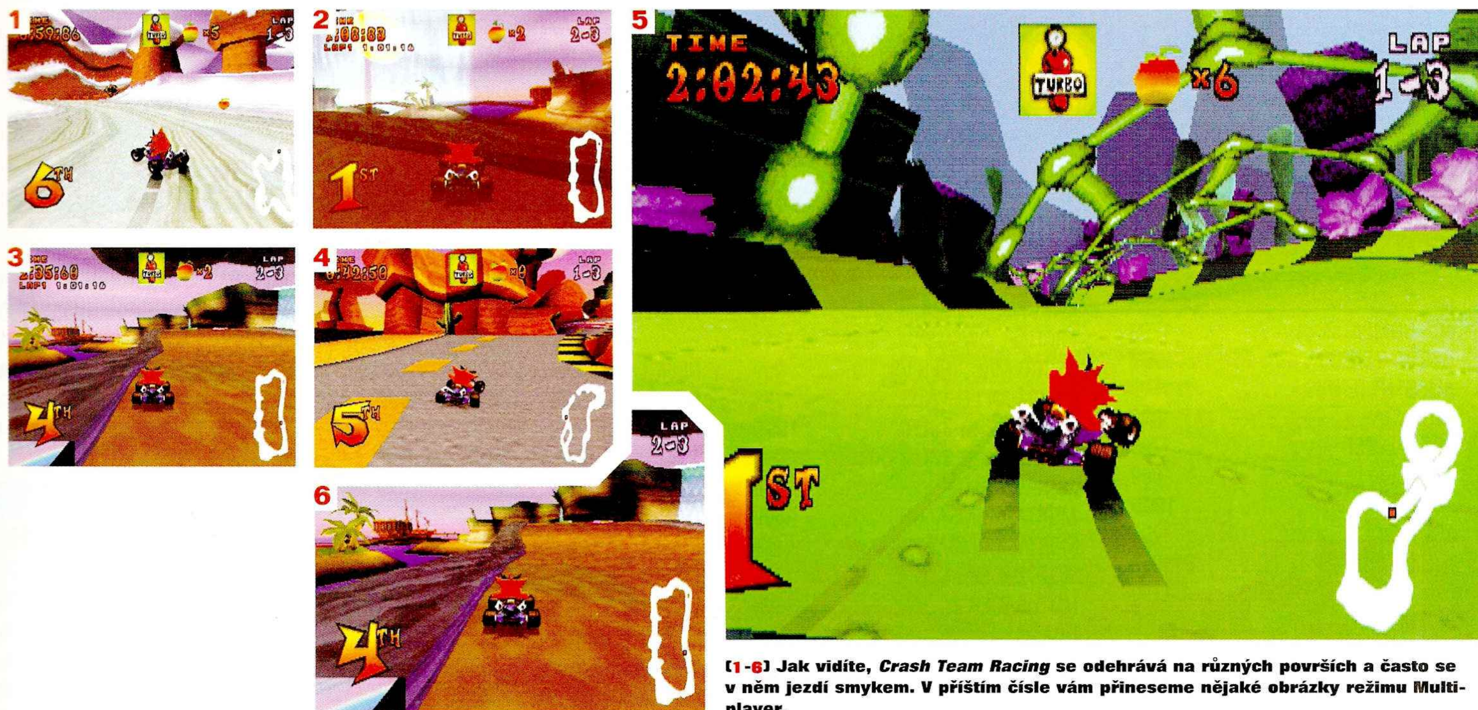


Retroidní rolující střílečka vysoké kvality, kterou si nepochybně rád zahraje každý pamětník. Ale díky efektní grafice by měla vyhovovat i současným zhýčkancům.

NHL FACE OFF 99 (PSM 14 - 8/10)



Jestliže někdo chce vyzkoušet něco jiného než věčně zelený titul od EA Sports, mělo by to být právě tohle. Sony konečně našla formulku, která funguje i v hokeji.



[1-6] Jak vidíte, *Crash Team Racing* se odehrává na různých površích a často se v něm jezdí smykem. V příštím čísle vám přineseme nějaké obrázky režimu Multiplayer.

CRASH TEAM RACING

Tohle jsou první obrázky ze hry! Crash je zpět a na čtyřech kolech...

Styl: závodní (motokáry)
Vydavatel: Naughty Dog
Výrobce: SCEE
Datum vydání: zima 1999

PROFIL

Jason Rubin

- **Zaměstnání:** prezident Naughty Dog Inc
- **Popis práce:** Vedu společnost a byl jsem hlavní animátor *Crashe 2*.
- **Zkušenosti z oboru:** *Crash 1, Crash 2, Way Of The Warrior, Rings Of Power, Keef Thief, Dreamzone, Ski Crazed* pro Apple/Amigu.
- **Oblíbené hry:** *Doom*, první *Ultima, Mario 3, Sonic, Donkey Kong Country, Zelda, Ghouls & Ghosts, Shinobi*...

Ani nevíte, jakou máme radost, že vám můžeme zprostředkovat první informace o posledním výplodu génia jménem Naughty Dog. Hra se jmenuje *Crash Team Racing*, kde náš starý známý Crash Bandicoot vystupuje coby motokárový závodník. Tohle je z obchodního hlediska samozřejmě vražedná kombinace. A vánoční konkurence má z toho už dneska špatné spaní. Povězte nám o tom něco, pane Rubine...

Popište nám *Crash Team Racing* několika větami...
Naším záměrem bylo sloučit specifický žánr motokárových závodů s potěšeními, které skýtá simulátor motokrosu. Hra je díky tomu realističtější než obdobné tituly, ale to v žádném případě neznamená, že by byla méně zábavná. Hlavní důraz byl položen na hratelnost a soutěživost. Ve své podstatě je to skupinová hra, a proto vedle sólo režimu plně podporuje režimy pro dva, tři i čtyři hráče. Pevně doufáme, že *CTR* se bude pyšnit nejdokonalejším enginem vyvinutým v roce 1999.

Nejsou náhodou závody v *CTR* jen trochu vylepšené jízdní sekvence ze hry *Crash Bandicoot 3*?
Ale vůbec ne, engine jsme kompletně vytvořili speciálně pro tuto hru. Dokonce mohu prohlásit, že tyto hry nesdílejí, co se softwaru týče, vůbec nic. Vlastně na *CTR* začali programátoři Danny Chan a Greg Omi pracovat již zhruba před rokem, v květnu 1998, to znamená ještě předtím, než jsem vůbec vložili ony závodní pasáže do hry *Crash Bandicoot 3: Warped*.

Objeví se ve hře jiné prvky známé z předchozích Crashových dobrodružství?
Stručně řečeno... obsahově zde najdete vše, co je spojené s tématikou *Crashe Bandicoota*. Je tady pochopitelně sám Crash, pak jeho sestra Coco i lední medvěd a také Tiger Cub. Jsou tady i někteří bossové, a to jak ti novější jako Tiny a Dingodile, tak hodně staří týpci jako Papu Papu a Ripper Roo.

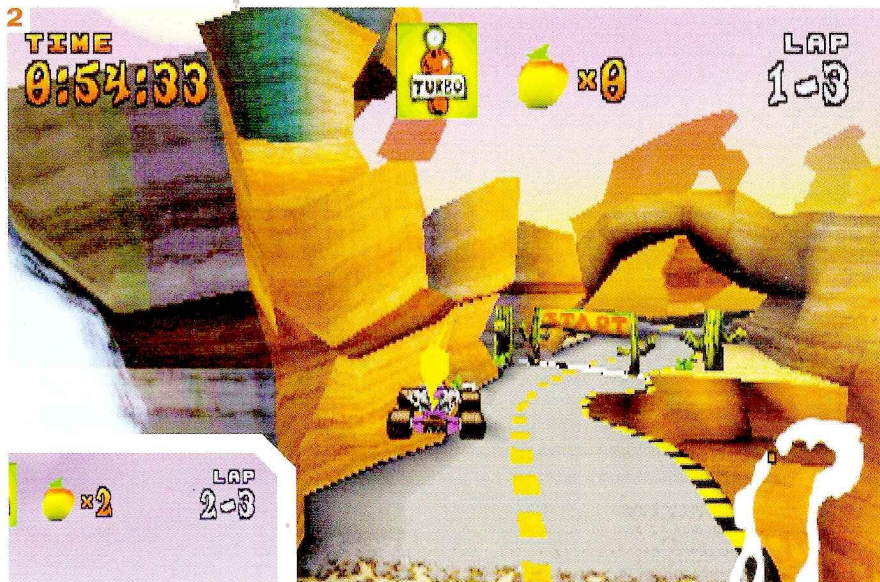
Máte ambice být lepší než *Mario Kart 64* pro Nintendo?
Řekl bych to takhle: strašně máme rádi multiplayerové závodní hry tohoto typu, což právě *CTR* jasně ukazuje. Z mého pohledu je to naprosto skvělá hra. Nechci být příliš samolibý, ale věřím, že jak hratelností, tak grafikou předčí *Mario Kart 64*. Ale pochopitelně ať rozhodnou sami hráči.

Jde ve hře o něco jiného než o závody?
No, válečnou strategii tu rozhodně nehledejte.

Co takhle nějaké naprosto nové prvky















[1-6] Nádech filmů od Warners, špetka z Mario Kart, žďobíček ze Speed Freaks a ještě navrch motokros... Crash Team Racing vyznává eklekticismus. Více v příštím čísle? Oooh, yes!

odlišující hru radikálně od konkurence?
Je jich zde spousta. Například máme nový systém smyků, umožňující posbírat v jedné zatáčce až tři turbo bonusy, a také zvláštní časomíru, která odměňuje hráče turbobonusy v závislosti na době, kterou stráví nad povrchem, tedy v letu. A co více, můžete se naučit tyto dvě pomůcky kombinovat - například: vjedete do zatáčky, hodíte smyk, seberete tři turbobonusy a ze zatáčky vyletíte takovou rychlostí, že vás to při výjezdu vynese na 1,5 sekundy do vzduchu. Tím získáváte další turbobonus, který vám opět umožní vyskočit a získat ještě jeden, přičemž je velice nepravděpodobné, že by se vám poslední dva podařilo nabrat, kdyby jste nepoužili smykový systém. No a dále zde najdete naprosto jedinečné power-upy, promyšlený systém upgradování vozu a také režim Adventure, který slouží k tomu, aby hra neomrzela ani sólové hráče.

Co bude hráče nutit, aby se ke hře vraceli?
Snaha o větší skoky, vyšší rychlost, lepší a delší smyky, objevování zkratek a poražení všech nepřátel do jednoho.

Na jakých hrách pracovali členové týmu předtím?
Velká většina týmu jsou nově příchozí do Naughty Dog. Danny Chan, Gavin James, Greg Tavares a Scott Patterson přišli od projektů *Gex 3D: Enter The Gecko*, *Wild 9*. Jsou tu lidé z coin-opového oddělení firmy Sega a bývalí spolupracovníci firmy Midway. Greg Omi, další ze spoluautorů, pracuje v Naughty Dog již delší dobu, naprogramoval engine a například i vodní efekty pro dva předchozí tituly řady *Crash*. Dan Arey a Evan Wells, kteří pracovali na *Gex 2*, *Crash 2* a *Crash 3*, vedli práci na designu, a dohlíželi tak celkem na vizuální stránku projektu.

Je ve hře něco, co by šlo označit za naprostou novinku?
Kromě těch prvků hratelnosti, o nichž již byla řeč, máme pochopitelně novou technologii i v našem enginu. Například polygony v pozadí se nerozpadají při změně vzdálenosti a zachovávají si neustále svůj pevný tvar a celkový vzhled, což působí velmi příjemně. Jsou to vlastně rozlehlá plátna, nenajdete tu žádnou maskovací mlhu a podobné zakrývací efekty. Také tu není žádné doskakování objektů na obzoru. V tomto ohledu je to vůbec nejvýkonnější 3D engine pro PlayStation.

Vysvětlete nám ovládací systém. Jak je řešen D-pad, analogový ovladač a myš? Dočkáme se *CTR* pro PocketStation?
CTR bude podporovat technologii Dual Shock. Rovněž to bude již náš druhý titul podporující PocketStation. Analogový stick se používá k řízení, přičemž je zde možnost použití další páčky pro přidávání plynu. Beta testy ještě nejsou u konce, takže rozložení jednotlivých tlačítek není definitivní, a proto nemohu zacházet do detailů.

Bude toto poslední Bandicootovo dobrodružství na PlayStation?
Máme pocit, že postupně v *Crashi 1, 2* a *3* se nám podařilo posunout hranice PlayStationu dále, a to jak v oblasti grafiky, tak hratelnosti. Po titulu *Crash 3* bylo jediným způsobem, jak dostat z PlayStationu ještě víc, úplně nový engine. Také jsme chtěli změnit žánr. Ne snad kvůli tomu, že bychom se domnívali, že po hře *Crash 3* toho na akčně-plošinovkové rovině více udělat nejde, ale prostě proto, že jsme si chtěli vyzkoušet žánr jiný, navíc takový, který se nám všem velmi líbí.

Až bude *CTR* dokončen, nepochybně se objeví stará otázka: lze od kombinace *Crash* plus PlayStation očekávat ještě více?
Hmm, je to stále těžší.

A co *Crash* pro PlayStation 2?
Víme, že PlayStation 2 má být kompatibilní směrem dozadu. Asi budeme hrát *CTR* dokola!

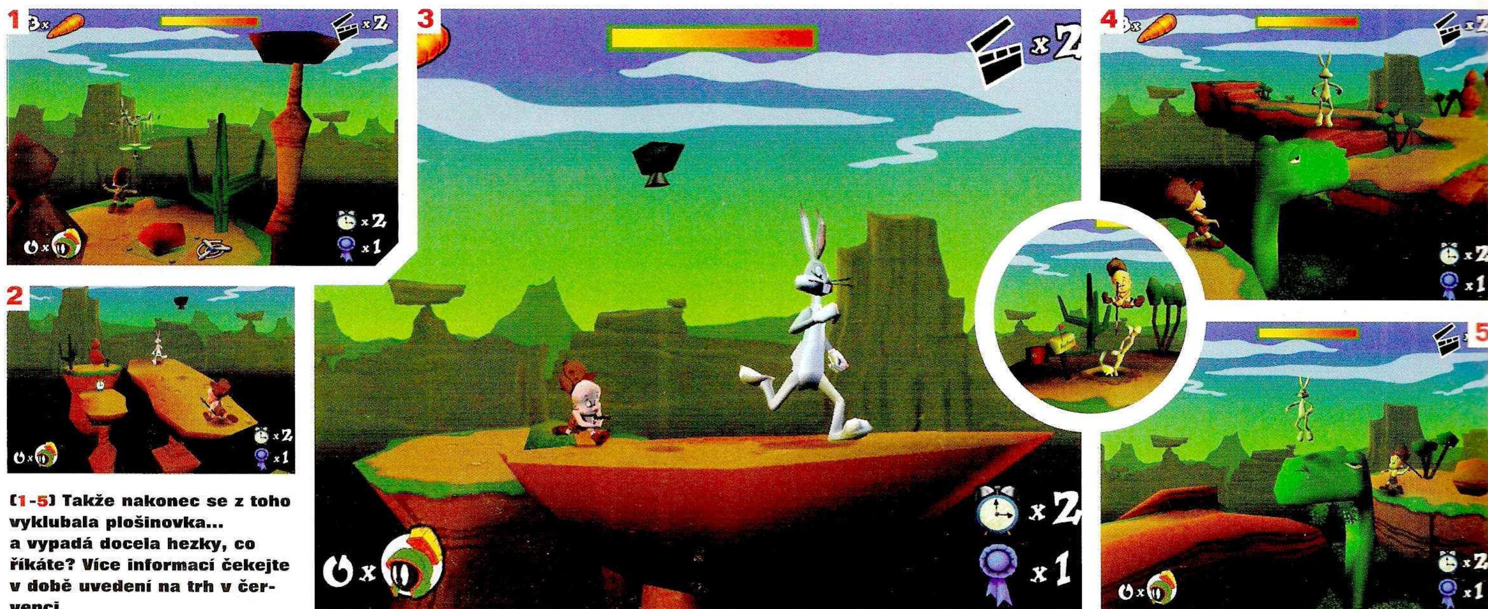
Povězte nám něco, co nikdo o *CTR* neví.
Jste první časopis, který se o hře dozvěděl podrobnější informace. Tohle ale neotisknete, že ne?







[1-2] Kostitřesení v terénních úsecích...



[1-5] Takže nakonec se z toho vyklubala plošinovka... a vypadá docela hezky, co říkáte? Více informací čekejte v době uvedení na trh v červenci.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Šaškálny zlotšilého klálíka od Walnel Blothelš pro PlayŠtation...



PROFIL

Michael Pattison

- **Zaměstnání:** vrchní ředitel marketingu v Infogrames UK
- **Popis práce:** Plánuji reklamní kampaň v televizi a v kinech a také se starám o to, aby se marketingové oddělení nedostalo do průšvihu.
- **Historie v oblasti her:** Začal jsem s *Total Drivin'*. Od té doby jsem pracoval na *V-Rally 2* a *Bugs Bunny: Lost In Time*.
- **Vlivy na tuto hru:** Hratelnost je ovlivněna *Crashem Bandicootem*. Hra je však designována podle klasického vzoru kreslených seriálů Warner Brothers.
- **Oblíbená hra:** Momentálně hraji *V-Rally 2*, ale co se týče mé osobní hitparády, nic nemá na *ISS Pro'98*.

Styl: 3D adventura
Vydavatel: Behaviour Entert.
Výrobce: Infogrames
Datum vydání: Červenec

Popište *Bugs Bunny: Lost in Time* několika slovy.
Je to kombinace 3D plošinovky a logické hry na PlayStation, v níž vystupuje proslulý 'klálík' Bugs Bunny a nejzákeřnější padouši, s nimiž se ve svých příbězích potkal - Elmer Fudd, Witch Hazel, Yosemite Sam, Rocky a Marťan Marvin. Hra je určena především dětem od 8 do 14 let a využívá zcela nový realtimeový 3D engine od Behaviour Interactive.

Takže co se tam vlastně děje?
Bugs Bunny cestou do Albuquerque náhodou najde a uvede do provozu stroj času. Ten Bugse okamžitě prožene několika různými érami a on musí najít cestu zpět do přítomnosti, což ovšem nebude nic jednoduchého, protože se do tohoto dobrodružství vloží jeho zuřiví nepřátelé. Bugs se během hry vždycky objeví v jejich teritoriu a vyruší je z jejich obvyklé činnosti. A aby jim Bugs utekl nebo je porazil, musí při řešení hlavolamů a vyhýbání se jejich pastem a útokům dokázat, že je z nich nejmazanější.

Nějaké nové prvky hratelnosti?
Jsme schopni zapojit do hry spoustu rozmanitých pohybů, které musí hráč zvládnout, pokud chce hru úspěšně dokončit. Také jsme se snažili zařadit co nejvíce pohybů, které vídáte v kreslených seriálech a které utvářejí osobnost postavy. Dále naše hra nabízí velkou rozmanitost hlavolamů a pohybů, počínaje řešením logických úkolů a konče jízdami.



Která součást hry je podle vás nejlepší?
Zařadili jsme jízdu, při níž vystřídáte čtyři vozidla - auto, motorku, dvojkolo a jednokolku - a nakonec ještě jedete na koze.

Popište vzhled a atmosféru *Bugs Bunny: Lost In Time*.
Dvěma slovy - kreslený film. Počínaje osobností postav přes hudbu až po vzhled, snažili jsme se dosáhnout atmosféry a komického vzhledu, jež je pro Bugse typický.

Který prvek hry bylo nejobtížnější realizovat?
Právě toto. Napodobení vzhledu a atmosféry seriálu.

Nějaké nápady, které se nakonec neuskutečnily?
Přemýšleli jsme o mlýnku na maso. Ale upustil jsem od něj, protože se to tak úplně nehodilo k duchu hry.

Jak moc se hra snaží vycházet ze seriálu?
Vzhled a zvuk se hodně podobá tomu, co vídáte v sobotu ráno. Děj se bude přeci jen malinko lišit.

Jak se liší od *Jersey Devil* od Behaviour?
Zařadili jsme spoustu nových technických prvků jako světelné efekty, odlesky kůže, dokonalejší kamery a nastavitelnou kameru.

Jak velké jsou úrovně *Bugs Bunny: Lost In Time*? Najdeme to nějaké speciální zbraně nebo kouzla?
Některé jsou velice rozsáhlé, zatímco jiné mají jen jedinou místnost. Bugs bude moci od Merlina získat čtyři kouzelné schopnosti - kouzelný vějíř, kouzelný skok, kouzelnou melodii a „Sezame, otevři se!"

Povíte nám o *Bugs Bunny: Lost In Time* nějaké tajemství?
S dovolením - nikoli.

Ape Escape

Člověk chvíli nedává pozor, a potvorní opičáci se už snaží opět získat vládu nad světem. Na štěstí není všechno ještě úplně ztraceno.







[1] Chlupatec na dohled. Čas připravit si síť.
[2] Světelný meč. Jako bych to už někde viděl...

Znáte to všichni - nejdřív vás začnou bolet palce, pak vám na nich zarudne kůže, až se nakonec objeví puchýře. Naštěstí u této hry se nepříjemností se směrovými tlačítky vůbec nemusíte obávat. Jak je to možné? *Ape Escape* D-pad prostě nepoužívá, ignoruje směrový kříž playstationového joypadu a striktně vyžaduje analogové sticky. Jinými slovy - pokud máte doma jen digitální jaoypad, *Ape Escape* je vám úplně na nic. Je vůbec první hrou, která je tzv. 'analogue only', ovšem naštěstí to není samoúčelné a není to také jediná originální vlastnost této hry, ba naopak je doslova přecpána novotami.

Nejdřív si však řekněme něco k příběhu. Na naší planetě se objevil prazvláštní problém: skupina opic uprchla pod vedením zlé bílé opice jménem Spectre (česky 'přízrak') ze zajetí, nějak pronikla do přísně střežené laboratoře a trochu si zašpásovala se strojem času. Důsledkem těchto nevázaných hrátek se opice rozšířily po celých dějinách, a tak vlastně vytvořily alternativní historii světa. Vy v této hře ovládáte Spikea - mladíka s červenými hranoly na hlavě - a vaším úkolem je prolézt skrz na skrz všechny ty trojrozměrné zóny a pochytat všechny uprchlé opičáky.

V tuto chvíli vám to možná přijde trochu zvláštní a ani ne příliš lákavé. Ale věřte nám, že pravá legrace se skrývá nikoli v obsahu, nýbrž ve formě. Chytání opičáků ještě nikdy nebyla takováhle zábava. Tak především nástroje, těch je jedním slovem hodně (dvěma slovy strašně moc, a dovolíte-li nám tři slova, pak je jich příšerně obrovská fůra): síť, laserové přístroje, také tu najdete přístroje na průzkum vodních hlubin, radary citlivé na opičáky, turbíny, auta a tanky na vysílačku a mohli bychom pokračovat do nekonečna. Skutečnou digitální extázi zažijete, až se vám podaří získat prak, kterým můžete zakrslíky deptat i z větší vzdálenosti.

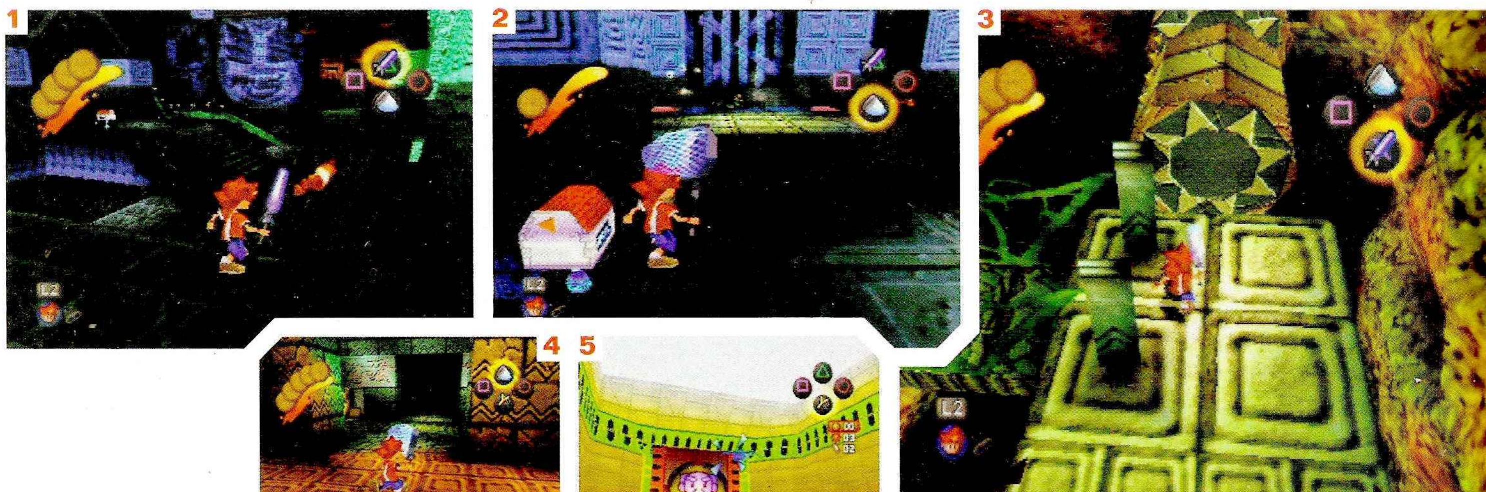
Možná se vám zdá nepříjemné zacházet s našimi zvířecími příbuznými takhle krutě. Opice jsou v reálu většinou velice roztomilá stvo-





[1-2] Vizuálně se řadí k nejlepším věcem pro PlayStation.

■ VÝROBCE:	SCEI	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	SCEE	■ STYL:	3D opičí adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	červenec	■ POČET HRÁČŮ:	1



[1] Strašidelná část obývaná zvláště bestiálním druhem opic. [2] Poštovní schránka na rohu ulice, rozkvetla modře... [3-4] Opice tu jsou, ale schované. [5] Hop a je tu lidoop.



ření, téměř k zulíbání, ale nenechte se klamat! V této hře to jsou ti nejpotvornější všiváci, co se kdy objevili na PlayStationu. Těžko je k něčemu přirovnat. Snad jedině k tlupě páchnoucích barbarů z nějaké prehistorické fantasy, ale i to jen velice přibližně, rozhodně jsou totiž tisíckrát chlupatější a barbarštější než největší barbar mezi barbary. Navíc jsou hubaté, drzé, škodolibé, sobecké, hnusné, slizké, pomstychtivé, maniakální, nevypuditelné, splachovací, držkaté, hlučné, bordelářské a co je ze všeho nejhorší, jsou strašně chytré. Brzy poznáte, že s tím chytáním opic to nebude až tak horké. Až budete házet síť, po sté minete a začnete si trhat vlasy, dáte nám za pravdu. Vinu na tom má nejen mimořádná umělá inteligence virtuálních opic, ale i velice náročný systém ovládání, kdy se pohybujete levou páčkou a zbraně ovládáte pravou. Ovšem nakonec jde jenom o zvyk (stejně jako ve všech revolučních hrách): jakmile se do toho pořádně dostanete a přivyknete analogovému ovládání, bude po problémech.

ŘÍZENÍ NĚJAKÉHO PLAVIDLA A POUŽÍVÁNÍ KAŽDÉHO JEDNOTLIVÉHO NÁSTROJE TOTIŽ VYŽADUJE UČENÍ A TRÉNINK OD PÍKY

Každopádně se připravte na to, že problémů tady budete mít víc než v řadové hře. Řízení nějakého plavidla (případně vozidla) a používání každého jednotlivého nástroje totiž vyžaduje učení a trénink od píky.

Ape Escape se celičký odehrává v 17 úrovních situovaných v nejrůznějších lokalitách: v džungli, pod vodou, ve vzduchu, v zábavním parku, v továrně, na ledu, v zasněžených horách a dokonce i v jeskyni. No a také v záhybech žaludku nějakého olbřímího zvířete. Naštěstí pro méně zkušené amatéry, není třeba pochytat úplně všechny opice do posledního kusu. Záleží na tom, jaký režim použijete, ale někdy stačí pochytat jenom určité předepsané minimum a na ty další se můžete... víte co... no prostě jen tak podívat. Ve hře dále najdete tři mini-hry a spoustu skrytých úrovní.

No, abychom to zkrátili... vypadá to dobře, i když pár much by se tu také našlo - například není vidět tak daleko do dálky, jak byste si asi přáli apod., což je, přiznejme si, trochu škoda. Pokud se to do finální verze napraví, bude tahle hra dalším mezníkem PlayStationu. A nebojte se našeho nadšeného tónu, zde je to zcela na místě.



Stephen Pierce





NÁZOR

⊕ PLUSY

- *Ape Escape* hraje všemi barvami ve třech rozměrech.
- Vynikajícně vymyšlené nástroje.
- Revoluční ovládání, které funguje.

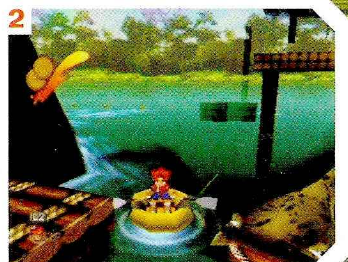
⊖ MINUSY

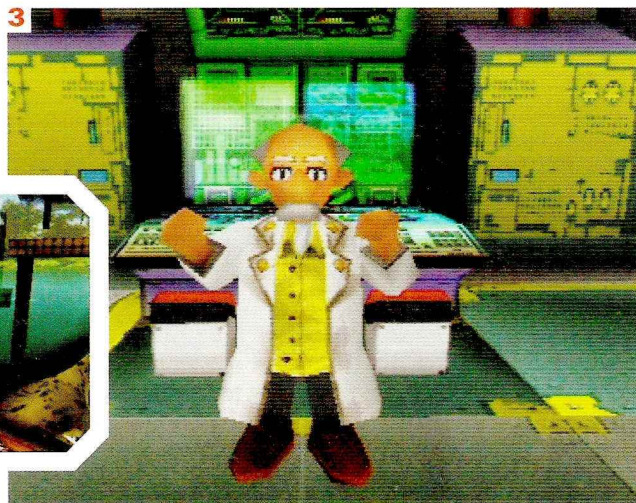
- Plná na nervy lezoucích opičáků, které je třeba pochytat a nikoli přejet parním válcem, jak by si po právu zasloužili.
- Doskakování pozadí.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Ape Escape je na vysoké grafické a technické úrovni a je náročná na ovladatelnost. Zláká děti i zkušenější hráče, jelikož má co nabídnout všem. Bude velmi úspěšná. A po právu.







[1] Pohyblivé trojrozměrné plošiny, to je klasika. [2] Vesluj, chlapče. [3] Profesore, profesore. Tys' to ale zpackal, co?



Je to hodně rychlé. A inteligentní. Redakce PSM zase jednou stanula v němém úžasu. Nuže vítejte, přátelé, do superdeformovaného světa *Speed Freaks*...

Jistě jste si všimli naší slabosti pro hry typu *TOCA 2* nebo *Gran Turismo*. Závodní simulátory jsou prostě podle našeho názoru bomba. To však neznamená, že bychom neměli rádi nerealistické pretěky. Tyto hry nám nabízejí svět řízený nesmyslnými fyzikálními zákony, svět plný pastelových barev a... velmi zábavných zbraní. Pro hardcoreového závodníka představují především vždy vítané uvolnění. To vědí u Sony moc dobře, a proto v současné době dokončují hru s titulem *Speed Freaks*, která splňuje všechno, co očekáváme, doslova a do písmene.

Vlivy jiných her na *Speed Freaks* jsou evidentní na první pohled: svým skvěle vyváženým zbrojním arzenálem i výraznými tratěmi za mnohé vděčí hře *Mario Kart* pro N64. Což sice znamená, že to není úplně tak originální hra, zato se zaručeně skvěle hraje.







[1] Vážně je PlayStationu už celých kulatých pět let? Při pohledu na *Speed Freaks* tomu nelze uvěřit. [2] Projíždět dobře zatáčky, to je umění. [3] Poslední místo. Už zase...



I statické screenshoty na této straně jsou úchvatné. A hra je samozřejmě ještě mnohem lepší, když se rozběhne - akce se pohybuje plynule jak po másle. K tomu lze snad jen dodat, že čekání na PlayStation 2 a grafické orgie, jež tato konzola slibuje, bude jistě mnohem snadnější a zábavnější, jestliže tvůrci současných her dokáží podávat tak obdivuhodné výkony, jako jsou k vidění právě ve *Speed Freaks*.

Ale k hratelnosti. Než začne vlastní závod, máte možnost si vybrat postavu a auto podle vašeho přání. To není pouze pro parádu - je totiž několik tříd vozů (od lehkých až po super těžké), přičemž každé auto se pochopitelně na okruhu chová jinak. Jakmile si projedete jednu z tratí, okamžitě pochopíte, že řízení není žádná hrač-

S POSTUPEM ČASU MUSÍTE SE STÁLE ZDOKONALOVAT A MUSÍTE SE NAUČIT TAKTICE EFEKTIVNÍHO VYUŽITÍ POWER-UPŮ.

■ VÝROBCE: Funcom	■ ZEMĚ PŮVODU: Irsko
■ VYDAVATEL: SCEE	■ STYL: akce
■ DATUM VYDÁNÍ: září	■ POČET HRÁČŮ: 1-4







[1] Tahle věc se šikne před cílem, chcete-li se stát nezranitelní před útoky stíhajících nepřátel. [2] Maximální akcelerace při plném bosst baru. [3] Nejdříve se naučíte pořádně jezdit, a pak máte čas obdivovat krásy okolí.

BOMBASTICKÝ MULTIPLAYER

Režim pro více hráčů je v této hře to nejlepší. A to bez diskusí. Umožňuje něco mimořádného: najednou závodit až čtyřem hráčům - pochopitelně s Multi Tapem a náležitým počtem padů. Věřte nám, tohle prostě nemá chybu. Obrázek dole ukazuje screenshot z jednoho z těchto závodů pro kvarteto člověků. Kvůli rychlosti chybí v tomto režimu některé grafické lahůdky ze sólo hry, ale na samotnou hratelnost závodění to žádný vliv nemá. Připravte se na to, že přijdete o mnoho kamarádů.



ka, jak by se snad mohlo z dětinského stylu zdát. Po několika jízdách zvládnete vcelku hladký průjezd tratí, ale to jste ještě pořád hodně daleko od vytouženého vítězství. S postupem času musíte stále zdokonalovat jednu zatáčku za druhou, a zejména se musíte naučit taktice využití zbraní a power-upů k maximálnímu prospěchu. Tahle hra vám nic neodpustí. Není zde tolik hloubky jako v *GT*, ale mnohem více než v podobných, převážně nevážně pojatých závodech.

Nutno ještě dodat, že design okruhů je téměř dokonalý. Jsou zde zkratky, 'boost' pointy a nejrůznější vizuální parádičky, vše jasné a přehledné. Jak správně tušíte, power-upy se nachází v nejrůznějších krabičkách po okruhu. Když je budete používat s rozvahou, jste na půli cesty k vítězství. Nejdůležitější je vědět, kdy zbraň použít. Je tu například jedna taková věcička umožňující uštědřit všem protivníkům elektrický šok, jež je na pár sekund vyřadí z provozu. Hlavně si všechno musíte dobře takticky promyslet. Jste-li kupříkladu na druhé pozici, je poslední okruh a soupeře máte v dohledu, je lepší si řízenou střelu pošetřit na cílovou rovinku, a teprve tam ho sejmout. Další zajímavou věcí je ukazatel 'boostovací' energie -ten lze ale doplňovat, a to sbíráním zvláštních mincí nacházejících se na trati. Stisknutím L2 pak získáte větší rychlost. Když ovšem s turbem počkáte, až budete mít úplně plný ukazatel energie, získáte maximální akceleraci. Takže se musíte rozmyslet, zda vám stojí za to, předjet jednoho s napůl plným ukazatelem, nebo dva s plným. Záleží, jako vždy, jen na vás. Někdy to není lehké rozhodování. Navíc jsou *Speed Freaks* skvělou hrou pro větší počet hráčů. Úplně jsme jí v redakci propadli, takže jsme hanebně zanedbávali nejenom práci, ale i stravování a jiné tělesné potřeby. Dokáží-li machři od Sony dovést režim pro jednoho hráče k dokonalosti, pak by to skutečně mohla být ideální Hra tohoto léta. Držíme palce.

James Price









[1] Efektivní použití turba je základním předpokladem úspěchu v každém závodě hry *Speed Freaks*. [2] Multiplayer: největší přednost hry.



PLUSY

- Úžasný vzhled.
- Dokonalé využití zvuku - od ruchů prostředí až po zbraně a povrchy.
- Režim pro více hráčů je stručně řečeno absolutně fantastický.

MINUSY

- V naší verzi byl režim pro jednoho hráče trochu příliš náročný. Sony tvrdí, že se na tom pracuje...
- Pro děti to může být přehnaně těžký oříšek.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Speed Freaks je skutečně skvělá hra, hlavně pro vícero hráčů. Otázka je, zda se podaří dosáhnout stejné úrovně i v solo režimu. Pokud ano, pak to bude vrcholná hra a vřele ji doporučíme opravdu, ale opravdu každému (vážně, fakt, opravdu!).

V-RALLY 2

Loni nás uchvátila blátivá lázeň jedné skvělé rallye hry. Zde je pádná odpověď hlavní konkurence.

Colin McRae Rally odvedl skvělou práci při popularizaci rallye her. Hodiny strávené proháněním se po tratích v exotickém prostředí světa těchto závodů patří bezpochyby k nejhezčím chvílím prožitým s PlayStation. *McRae* i nadále zůstává vynikající hrou, ale jak už je starým dobrým zvykem, našel se opět někdo, kdo hozenou rukavici zvedl ze země. Ten někdo se jmenuje Eden Studios, firma, jejíž jméno se stalo zárukou kvality. Tým byl vyprovokován k protiakci téměř okamžitě. V jedné z nejranějších replik zaznělo: „Umíme udělat ještě lepší hru." A vypadá to, že to mysleli vážně.

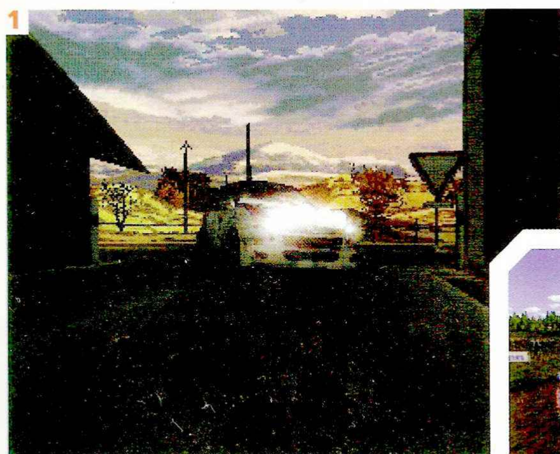
NAJDETE TU VŠECHNY VYMOŽENOSTI ZE VŠECH ZÁVODNÍCH HER, KTERÉ KDY BYLY.

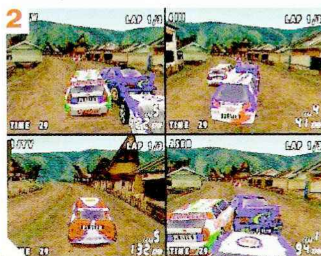
Přestože verze *V-Rally 2*, kterou máme před sebou, rozhodně není konečná, už teď má v sobě onu magickou příměs - návykovost. Kdokoliv si v PSM *VR-2* zahrál, byl závody natolik zaujat, že jsme ho museli od joypadu trhat násilím. Kvůli televizi blikající v rohu místnosti jsme se nemohli pořádně soustředit na práci. Skoro jako kdyby tam stála polonahá vnadná dívka. Člověku se chtělo jít domů, na tři dny se zamknout v pokoji a nedělat nic jiného, než jezdit jednu rallye za druhou.

Jak je to možné? Ovládání aut je podobné jako v *McRae*, což je velice příjemné, protože vám odpadne složitá fáze učení a hned můžete (pokud jste *Colina* hráli) zatáčet v pohodě smykem. Co se grafiky týče, pozadí je čisté, jasné a vysoce detailní. Křoví vypadá jako opravdové keře v zahradách, stromy se objevují samostatně, nejen jako bloky zelených skvrn. Auta zatím, v tomto stádiu vývoje, nejsou dokončená a vypadají trošku hranatě. Byli jsme však ujištěni, že budou dokonale zušlechtěna, zvuk dostane nejvyšší kvalitu a povrchy tratí budou realističtěji navozovat pocity skutečných jezdců. A co víc, pokud půjde všechno podle plánu, podepíše se každá sebemenší díra



[1-2] Krásy anglického venkova.







[1] Náladové zátiší s reflektory. [2] Multiplayer Quatro. [3] Auta budou v konečné verzi zkrásněna.



■ VÝROBCE:	Eden Studios	■ ZEMĚ PŮVODU:	Francie
■ VYDAVATEL:	Infogrames	■ STYL:	závodní (rallye)
■ DATUM VYDÁNÍ:	červenec	■ POČET HRÁČŮ:	1-4



[1] Dálnice 66 nikdy nevypadala takhle dobře. [2-4] Citroen Saxo. Jede v něm asi Felix Slováček. [5] Subaru Imperza. McRae už v ní nesedí. [6] Malá nehoda. [7-8] Skvělá hra.



v silnici na ovladači, a opotřebování motoru se tak bude projevovat i v ovládání.

Chtěli byste víc rozmanitých režimů, než kolik mají Eskymáci slov pro sníh? Není problém. Pro začínající je tu tradiční rallye režim Time Trial a la *McRae*. Kdysi to byla novinka, ale někteří lidé chtějí na trati potkávat více aut - mohli bychom říci arkádový styl. Ani ten tady, díky čtyřem počítačem řízeným autům nebo čtyřem autům ovládaným vašimi přáteli přes multitap, nechybí. Že nemáte čtyři kumpány? Což takhle závod s jedním kámošem, jedním autem počítače a mapou trati ve čtvrtém rohu obrazovky, která vám ukazuje pozice? Přeje si někdo šampionát pro dva, časově omezené sektory či snad rozdělenou obrazovku? Zkrátka a dobře - najdete tu všechny vymoženosti ze všech závodních her, které kdy byly vyrobeny. Ale nejvýznamnějším rysem, díky němuž stojí mnohem výše než všechny ostatní závodní hry, je takzvaný Stage Editor. Představte si, že hrajete některou z úrovní *McRaea* a můžete si změnit úhly zatáček nebo sklon trati, a tak všechno ztížit či zjednodušit, podle toho, jak se vám to hodí. Představte si, že byste si mohli vytvořit vlastní trasu na 'zelené louce', která se nachází ve Švédsku a vede dolů po svahu hory, s libovolným počtem hrbolů, nastavitelným počasím a zatáčkami. Nebo že klepnutí na jediné tlačítko tu samou trasu přenese do kterékoliv jiné země ve hře. Tak tohle všechno se stane skutečností. A kolik takových tratí si budete moct uložit na paměťovou kartu o 1Mb? Co říkáte 250? A samozřejmě, všechny budete moci také natáhnout na konzolu svého kámoše, a životnost hry se tak rozroste na nekonečno. Je to pouhá PrePlay. Zopakujte si, že je to pouhá PrePlay!

Dan Mayers





[1-3] Znáte to, čím blíž jste k cíli, tím těžší se zdá zvládnutí zatáčky ve smyku. [4] Hopsá! Jako na potvoru v cílové rovince.



⊕ PLUSY

- Dost pravděpodobně se stane vzorem, podle kterého budou hodnoceny ostatní závodní hry
- Dokonale pružný Stage Editor.
- Hra pro více hráčů, která nikdy neomrzí.

⊖ MINUSY

- Je třeba přimíchat nějaké speciální efekty a vypilovat tvary aut.
- A to je asi tak všechno.

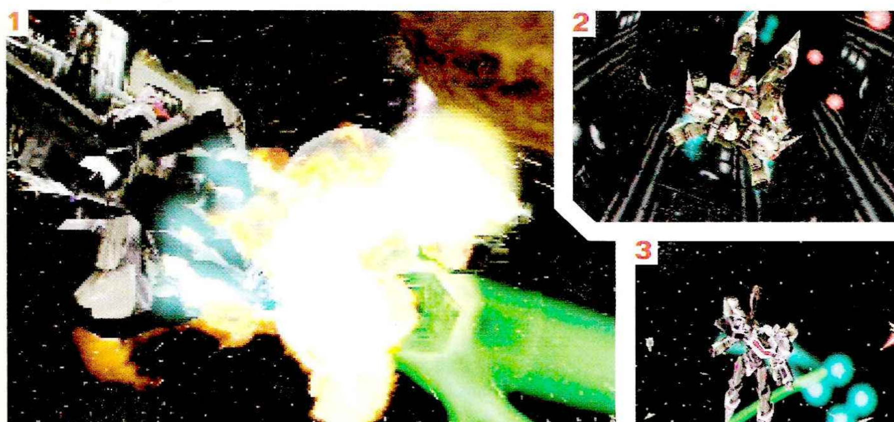
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Pokud dodělají grafiku ve stejném duchu, v jakém se odvíjí zbytek hry, máme se všichni na co těšit. Jde s dobou, je návyková, hratelná a opravdu vzrušující. Co víc byste si mohli přát? Nic.

VÝROBCE:	Polyphony Digital	ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
VYDAVATEL:	SCEE	STYL:	klasická střílečka
DATUM VYDÁNÍ:	červenec	POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Omega Boost

Tvůrci Gran Turisma si chtěli na čas oddechnout od aut. A tak se v rámci rekreace vydali na výlet do hlubokého a temného kosmu.



[1] **Některé struktury a konstrukce jsou zcela mimořádné a nevídané.** [2] **Se svým mechem při průletu obligátní techno-tubou.** [3] **Neonová smrt, rychlá palba nebo vítězství?**

Alfa a omega herní akce. Šílený let zrádným vesmírem. Točivé spirály pokrouceného časoprostoru. Vše se vymyká kontrole. Pozemské reflexy začínají osudově selhávat. Zbraně a smrt. Střelba, oheň a žár fotonů. Je třeba vydržet, přežít, dokud nepojde poslední nebeský netvor, dokud se nerozbije poslední zlý atom. Prozaicky řečeno, je to ten nejspektakulárnější totálně frenetický 'blaster' na oči, který kdy PSM hrál.

Kdekoho poněkud překvapí, že za tento hyperbolický robo-nářez nese zodpovědnost tentýž tým, který spáchal veleslavné *Gran Turismo*. Ale už je to tak. Ještě předtím, než se Yamauchi a jeho ostří hoši z Polyphony Digital s plnou vervou vrhli na *GT2*, připravili jeden z nejodvážnějších playstationových titulů, coby svůj příspěvek k letošní jarní pohodě.

Téma je převzaté z 'mechovských' sci-fi příběhů. Ovládáte zde obrovského robota, přičemž jeho mamutí pařáty kopírují pohyb údů pilota sedícího uvnitř. Vaším úkolem není nic menšího než záchrana galaxie, což se dělá tak, že zmasakrujete všechno, co má tu drzost vlézt vám do obzoru.

Hraje se z perspektivy třetí osoby a prostředí je brutálně trojrozměrné. Představte si to: plujete temným prostorem a nejednou se z vesmírné černoty vynoří kolosální koráb, jež vás mine doslova o vous. Nebo: všude kolem pavučina dlouhatánských stožárů a napnutých drátů, mezi nimiž musíte obratně manévrovat a přitom kosit desítky pichlavých raketek, jež pálí na vaše robo-údy smrtonosné lasery.

Vaše loď je poháněná raketovými motory a kromě toho, že dokáže dosáhnout značné rychlosti, umí i jiné užitečnosti, například obratně uhýbat před salvami jasně žhnoucích střel, což jistě záhy oceníte sami. Přežijete-li toto kosmické peklo po určitou dobu bez poškození, za odměnu získáte možnost extra silného speciálního útoku, který se vám nesmírně šikne, až budete stát tváří v tvář nechutným bossům uprostřed či na konci každé úrovně.

Nejdokonalejší ze všeho je excelentní palební systém: jako ve všech hrách zde můžete střílet dopředu pomocí zaměřovače, ale zde je mnohem větší důraz kladen na metodu 'vystřel a zapomeň'. V praxi to vypadá tak, že neustále zamykáte zaměřovací kříže na různé nepřátele či jejich části a postupně pálíte rakety. Než střela dorazí ke svému cíli, vy už se zabýváte jinými problémy. A přitom všem stíháte koutkem oka sledovat, jak vaše projektily explodují a vytvářejí z monster polygonové trosky.

Se svou neuvěřitelnou rozmanitostí nepřátel, devatenácti zónami plných kosmických krajin, fantastickým designem, skvělou grafikou a plynulou animací je *Omega Boost* tutovým hitem budoucnosti. Druhým v řadě od *GT*-boys.

Daniel Griffiths 

PSM NÁZOR

PLUSY

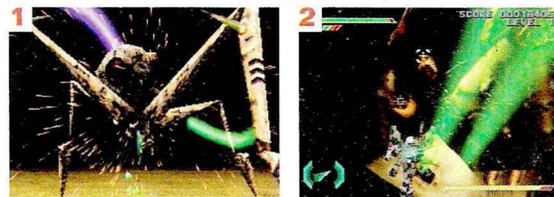
- Skvělý vzhled.
- Originální systém palby.
- Velikost.

MINUSY

- 3D je občas zmatek.
- Pro mnohé bude velice náročná.
- Stereotypní jako všechny střílečky.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Ztvárnění nepřátelských lodí je vynikající, interiéry a vaše vlastní loď má však v této verzi ještě mouchy. Bereme-li v úvahu skutečnost, že jedním z autorů je člověk , který má na triku nádherný Panzer Dragoon pro Segu, pak bychom čekali přece jenom větší rozmanitost.



[1] **Starý známý alien-pavouk to koupil do kyberledvin.**
[2] **Střely míří k zaměřenému cíli.**

■ VÝROBCE:	Atlus	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	Konami	■ STYL:	RPG/strategie na tahy
■ DATUM VYDÁNÍ:	červenec	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Legend of KARTIA

Splynutí Buffy zabiječky úpírů s *Final Fantasy VIII?* Téměř ano. Konami se vrací ke svým kořenům...





[1-2] Hovory se sice zde vedou, leč spíše doplňkově. Většinu času strávíte strategickým přemýšlením.

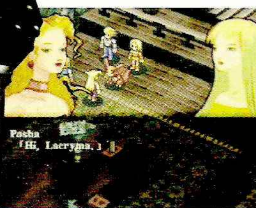
Buffy a Lacryma Christi mají hodně společného. Obě jsou divoké ženštiny se sklonem k okultním zálibám. Obě mají blonďatou kštici a dobře tvarovanou postavu, která rozproudí i živé mrtvoly. Obě jsou také jedním z vrcholů milostného trojúhelníku. Ale zatímco se Buffy promenádovala v béčkovém filmu pro mládež, Lacryma se zabydlela v novém bojovém RPG od Konami *The Legend of Kratia*.

Dějová linie se točí kolem tajemné země Rebus, místem zkaženým každodenním používáním magie. Proč byste chodili dolů do hospody, když si můžete flašku medoviny přičarovat nahoru? Proč byste pracovali, když všechna vaše přání jsou splnitelná jedním mávnutím? Na druhou stranu všechna tato okultní činnost plodí zlo jako jakýsi vedlejší produk.

Upřímně řečeno, někteří skalní příznivci RPG nemusí být hrou *The Legend of Kratia* nadšení. I když tu najdete klasické rozhovory, sbírání předmětů i širokou škálu vyvíjejících se postav, hlavním nosným pilířem hratelnosti tu je strategické bojování. Bitvy jsou stejně jako ve *Vandal Hearts* tahové, 3D a účastní se jich celé armády kouzelníků a příšer. Klíčem k úspěchu je zaútočit na nepřátele tím správným kouzlem a zbraněmi a ze správné pozice. Budou se tu pálit stoly, hroutit podlahy a mrazit těla, aby se dosáhlo taktických výhod. S postupujícím dějem jsou potyčky stále větší a složitější. Můžete tady získat na 150 kouzel, používat zvláštních pomůcek a dokonce si nechat vyrobit zvláštní zbraně. Nejoriginálnějším aspektem je režim pro dva hráče, kde proti sobě můžete vyslat své veteránské jednotky do souboje, aby se rozhodlo, kdo má větší moc.

Legend of Kartia je pomalá, tahová hra, která je zaměřena na skalní příznivce křížence žánrů. Rozhodně to není titul, který bychom doporučili RPG-panicům či lidem, pro které videohra musí automaticky znamenat hektickou akci. Komu se však líbila hloubka hry *Vandal Hearts*, může se moc a moc těšit.

Pete Wilton 

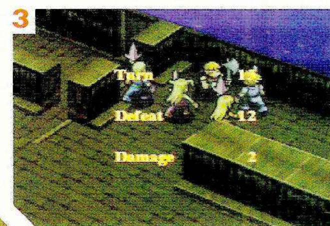


Blond krásky hodily řeč v pauze mezi dvěma masakry.

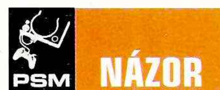




[1-2] Obrázky z Rebusu - země uvržené do chaosu kvůli zneužívání magie.



[3] 3D bojiště jsou nádherná, hra je však určena milovníkům rozvahy.



NÁZOR

PLUSY

- Spousta strategie a kouzel.
- Dokonale 3D bojiště.
- Originální režim pro dva hráče.

MINUSY

- Dosti jednoduchá grafika.
- Akutní nedostatek humoru.
- Pro většinu: tahová strategie.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tento druh RPG se tady nikdy nestane masově prodávanou hrou (na rozdíl od Japonska). Nicméně *The Legend of Kratia* je důstojnou představitelkou toho typu, kde je více magie, zbraní a ohavných úchylek než ve dvaceti evropských playstationových hrách dohromady. Je složitá, inteligentní a příjemně pomalá. Proto se nestane hitem. Trh má totiž v oblibě většinou jednoduchost, rychlost a někdy bohužel i hloupost.

■ VÝROBCE:	Atlus	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	Konami	■ STYL:	RPG/strategie na tahy
■ DATUM VYDÁNÍ:	červenec	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Legend of KARTIA

Splynutí Buffy zabiječky úpírů s *Final Fantasy VIII?* Téměř ano. Konami se vrací ke svým kořenům...

Buffy a Lacryma Christi mají hodně společného. Obě jsou divoké ženštiny se sklonem k okultním zálibám. Obě mají blonďatou kštici a dobře tvarovanou postavu, která rozproudí i živé mrtvoly. Obě jsou také jedním z vrcholů milostného trojúhelníku. Ale zatímco se Buffy promenádovala v béčkovém filmu pro mládež, Lacryma se zabydlela v novém bojovém RPG od Konami *The Legend of Kratia*.

Dějová linie se točí kolem tajemné země Rebus, místem zkaženým každodenním používáním magie. Proč byste chodili dolů do hospody, když si můžete flašku medoviny přičarovat nahoru? Proč byste pracovali, když všechna vaše přání jsou splnitelná jedním mávnutím? Na druhou stranu všechna tato okultní činnost plodí zlo jako jakýsi vedlejší produk.

Upřímně řečeno, někteří skalní příznivci RPG nemusí být hrou *The Legend of Kratia* nadšení. I když tu najdete klasické rozhovory, sbírání předmětů i širokou škálu vyvíjejících se postav, hlavním nosným pilířem hratelnosti tu je strategické bojování. Bitvy jsou stejně jako ve *Vandal Hearts* tahové, 3D a účastní se jich celé armády kouzelníků a příšer. Klíčem k úspěchu je zaútočit na nepřátele tím správným kouzlem a zbraněmi a ze správné pozice. Budou se tu pálit stoly, hroutit podlahy a mrazit těla, aby se dosáhlo taktických výhod. S postupujícím dějem jsou potyčky stále větší a složitější. Můžete tady získat na 150 kouzel, používat zvláštních pomůcek a dokonce si nechat vyrobit zvláštní zbraně. Nejoriginálnějším aspektem je režim pro dva hráče, kde proti sobě můžete vyslat své veteránské jednotky do souboje, aby se rozhodlo, kdo má větší moc.

Legend of Kartia je pomalá, tahová hra, která je zaměřena na skalní příznivce křížence žánrů. Rozhodně to není titul, který bychom doporučili RPG-panicům či lidem, pro které videohra musí automaticky znamenat hektickou akci. Komu se však líbila hloubka hry *Vandal Hearts*, může se moc a moc těšit.

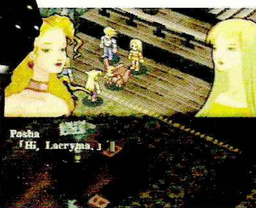
Pete Wilton







[1-2] Hovory se sice zde vedou, leč spíše doplňkově. Většinu času strávíte strategickým přemýšlením.

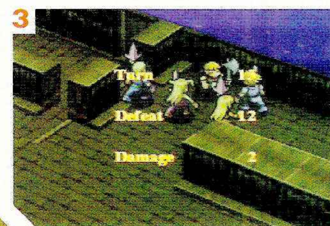


Blond krásky hodily řeč v pauze mezi dvěma masakry.



[1-2] Obrázky z Rebusu - země uvržené do chaosu kvůli zneužívání magie.





[3] 3D bojiště jsou nádherná, hra je však určena milovníkům rozvahy.



PLUSY
- Spousta strategie a kouzel.
- Dokonale 3D bojiště.
- Originální režim pro dva hráče.

MINUSY
- Dosti jednoduchá grafika.
- Akutní nedostatek humoru.
- Pro většinu: tahová strategie.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tento druh RPG se tady nikdy nestane masově prodávanou hrou (na rozdíl od Japonska). Nicméně *The Legend of Kratia* je důstojnou představitelkou toho typu, kde je více magie, zbraní a ohavných úchylek než ve dvaceti evropských playstationových hrách dohromady. Je složitá, inteligentní a příjemně pomalá. Proto se nestane hitem. Trh má totiž v oblibě většinou jednoduchost, rychlost a někdy bohužel i hloupost.

40 winks

Už jste si někdy položili otázku, proč se vám zdají sny? Jestli ne, tak GT Interactive si ji položili a výsledkem je skvělý titul *40 Winks*, trojrozměrný cartoonový výlet do země jménem Nod. O hře si se zástupcem Eurocomu povídal Mike Goldsmith...

Pro některé lidi je říše snů nádherné místo: prostě idyla, znáte to, rozkvetlé louky, ovečky a tak... Pro jiné je to naopak peklo - místo, kde předměty ztrácejí své tvary, vše je rozplyzlé a člověka honí hrůzná stvoření. Sny, noční můry a vše s tím spojené, o to běží v nové hře od GT Interactive jménem *40 winks*. Podívejme se na ni trochu podrobněji...

Hru napsali u Eurocomu, firmy sídlící v anglickém Derby. Je to animovaná adventura situovaná do trojrozměrného světa dětských snů. Ovládáte zde dvě postavy, Ruffa nebo jeho sestru (dvojče) Tumble, a vaším úkolem je ochránit čtyřicet zamhouření (40 winks) před vpádem zlého NiteKapu. V průběhu těchto snových dobrodružství se měníte v roboty, monstra, a dokonce i ninjy. Než si budeme povídat s ředitelem Eurocomu Matem Sneapem, je třeba vysvětlit některé věci. *40 winks* vypadá skutečně skvěle - od nádherných pozadí přes skvěle provedené postavy až k neuvěřitelné pozornosti, jež byla věnována detailu. Prostě nádhera. Až se hra objeví po E3 na trhu, existuje vysoká pravděpodobnost, že se stane hitem.

Jo a pokud si myslíte, že to je jenom pro děti, tak se velice mýlíte. Jen čtěte dál. A dobrou noc...

Popište nám svou hru.
Naším cílem bylo vytvořit hru, která osloví každého, všechny generace. Zaměřili jsme se nejvíce na ovládání a osobnosti hlavních postav. Ty získávají v průběhu hry stále nové schopnosti, přičemž vy se pochopitelně tyto schopnosti musíte naučit využívat, chcete-li postoupit dál. Záměrem tak bylo prozkoumat nové a originální způsoby interakce a hratelnosti v trojrozměrném prostředí - zobrazit svět tak, jako by jej vnímaly dětské oči. To, co děti vnímají jako legrační nebo naopak strašidelné, bylo jaksi nafouknuto. Je tam spousta humoru i napětí.

Ve vaší hře je skvělá především charakterizace. Můžete nám postavy nějak přiblížit?
Už jste si někdy položili otázku, proč se vám zdají sny? Náš příběh předpokládá, že to ví jen pár lidí, že když spíme, někdo na nás dohlíží. Jsou to taková stvoření, která existují pouze pro tento účel. Jmenují se Zamhouření (Winks) a jejich prací je dát pozor na to, abychom když spíme, měli hezké sny. Je to tak!

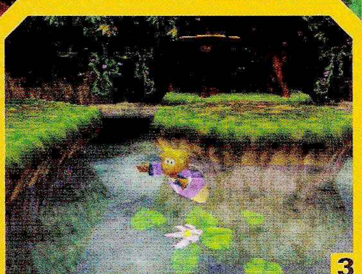
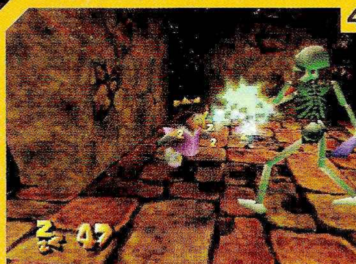
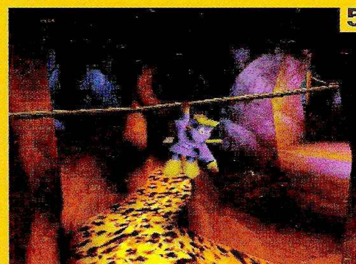
A nevíte, proč máte noční můry? No proto, že existuje potvora jménem NiteKap a ta není zrovna psychicky vyrovnaná. Takže když nemůže spát dobře on, proč bychom měli právě my, že? Tato potvora unáší Zamhouřeníčka a proměňuje je v hajzlíky, kteří jakmile proniknou do vašeho snu, z něj rychle udělají noční můru. Nejvíce je baví děsit malé děti, a když se strachem probudíte, občas je zaslechnete, jak se chechtají pod postelí.

Situace je už tak vážná, že zbylo posledních 40 nezkažených Zamhouření. Na vás je, abyste je zachránili. Když se to totiž nepodaří vám, tak již nikomu a nikdo nebude v klidu spát. Podaří se vám včas překazit nepřítelovy ďábelské plány? Musíte vstoupit do svých vlastních snů a zachránit všechna Zamhouření, než se k nim dostane NiteKap.

Co se týče postav, především je zde Ruff, takový mrňavý týpek, statečný, nicméně vědomý si svých možností. Tumble je jeho dvojče, má chladnější hlavu, a tak si věci dokáže více předem promyslet než její bráška. Stejně jako Ruff touží zhatit NiteKapovy plány, ale zároveň je jí ho tak trochu líto. Jejich máma je velice hodná a přívětivá, stejně ale nechce svým dětem dovolit úplně všechno.

A NiteKap? To je šílenec stižený nespavostí, něco mezi panem Burnsem ze Simpsonových a Jeremy Ironsem z Lvího krále. Je to sobec, nafoukaný hlupák, ale rozhodně




(1-6) Takto to vypadá uvnitř hry. K čemu PlayStation 2, když normální PlayStation dokáže toto!

nenahání hrůzu tak, jak by si sám přál.

Thread-Bear, to je jeho pomocník. Narozdíl od svého pána nemá žádné problémy s nespavostí, ale jelikož respektuje jeho přání, zůstává stále vzhůru. To ho pochopitelně značně oslabí, takže postupem času ztrácí značnou část svého potenciálu.

Zamhourení a jejich proměny do zlých skřítků jsou stvořeníčka starající se o snový svět. Zamhourení rozumí všemu, co jim řeknete, ale odpovídají pouze jednoslovně. Jsou velice roztomilá a mluví vysokými hlásky skoro jako červíčci ve *Worms*, Lemmingové nebo Abe pod vlivem rajského plynu.

Z čeho máte největší radost?
Těžká otázka. Mám za to, že grafická technologie se obzvláště povedla. Myslím, že to je hodně originální. A také koherentní design a dějová linka - hodně jsme nad tím přemýšleli...

Co je na hře nejlepší?
Likvidace hordy šedých snových vetřelců dávkou řízených střel (něco jako *Duke Nukem*, ale v roztomilém provedení). Anebo útoky v ninjovském převleku na bandu jednonohých pirátů a pak následný útěk před smečkou jejich psů, kteří vám chtějí uzmout všechny posbírané pick-upy. Anebo také hledání skrytých prostorů. Anebo bojování... Anebo...

Jsou zde, co se týče hratelnosti, nějaké naprosto nové prvky?
Máme radost z toho, jak se nám podařilo využít různé postavy. Ruff a Tumble se mohou proměnit do čtyřech dalších postav (něco jako převlékání masek) a v závislosti na tom, do které se promění, získávají nové schopnosti. To vám pak umožní přístup do nových oblastí v úrovních. Je to, jako kdyby jste hráli několik různých her.

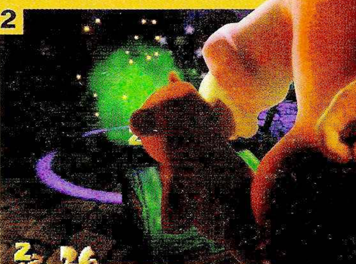
Hra má naprosto skvělou grafiku. Jak moc pracné to bylo vzhledem k omezením PlayStationu a jak dalece jste použili Performance Analyser?
Ten jsme ještě nepoužili, takže doufáme, že finální hra bude ještě lepší!

Jak dlouho na titulu pracujete?
Vlastní práce trvala asi 16 měsíců. Předtím jsme půl roku strávili přípravou.

Které playstationové hry váš titul ovlivnily v oblasti hratelnosti a designu?
Spyro byl skvělý graficky. Hodně se mi také líbí *Croc*, i když někteří lidé tuhle hru považují za hloupost. Mám za to, že dokázal skvěle oslovit menší hráče.

Klíčová byla nepochybně vaše spolupráce s Disneyem?
Ano, bylo to velice přínosné, zvláště pak v práci s animací. Bylo skvělé pozorovat, jak se rodí animovaný film, třeba Herkules nebo nejnověji Tarzan. Myslím, že jsme se zde hodně přiučili.

Používali jste při výzkumu a programování testující hráče?
Ne, až nyní. Někdy se stane, že nově příchozí okamžitě uvidí problém, který jste měli na

(1-2) Dveře do světů snů jsou dokořán. Jak by se vám například líbilo být chrabrým ninjou?



očích po dva roky a nevšimli si ho. Proto je používáme až teď a nese to ovoce.

Jaké? Museli jste dělat nějaké změny?
Ano, pozměnili jsme ovládání a předělali nápovědu.

A co zaujme podle vás hráče nejvíce?
Myslím, že skvělou věcí je to, že můžete hrát buď jako Ruff, nebo Tumble. Tak se dostanete do oblastí, které jsou vymezené pouze chlapcům nebo naopak dívkám. To, co ve hře zažíváte, pochopitelně závisí na tom, v jaké roli hrajete.

Na čem pracoval váš tým v minulosti?
Na velice rozličných projektech. Firma existuje přes deset let, začínali jsme s 8-bitovými konzolami... *Jungle Book, Spot Goes To Hollywood, Donald Duck In Maui Mallard, Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat 3* a *4, Hercules, Cruisin' World, Duke Nukem 64*... Stačí?

Proč by si měl hráč vybrat právě *40 Winks?*
Nemáme konkurenci. Věnovali jsme se do nejvyšší možné míry detailu, ať už v oblasti hratelnosti, grafiky, hudby nebo dějové linky... Myslím, že to lidé ocení.

Je ve hře ještě něco zásadně nového?
Podařilo se nám udělat pěkné věci s hardwarem. Co se týče hratelnosti, myslím, že potěší možnost proměny až v deset různých postav. To je rozhodně více, než může nabídnout průměrná playstationová hra.

Můžete nám něco říci o ovládání?
Ano, soustředili jsme se na ovladač Dual Shock, kde používáme oba analogové sticky - jeden pro pohyb, druhý pro ovládání kamery.
To pracuje skutečně skvěle a je to velice snadno pochopitelné, navíc vidíte to, co opravdu chcete.
V některých hrách byl právě toto velký problém.

A co hloubka? Počet úrovní a podobně?
Šest snových oblastí: Nightmare, Space, Pirate, Underwater, Prehistoric a Castle. Každá má několik rozlehlých úrovní a bossovské úrovně. Rovněž přidáme nějaké ty bonusy.

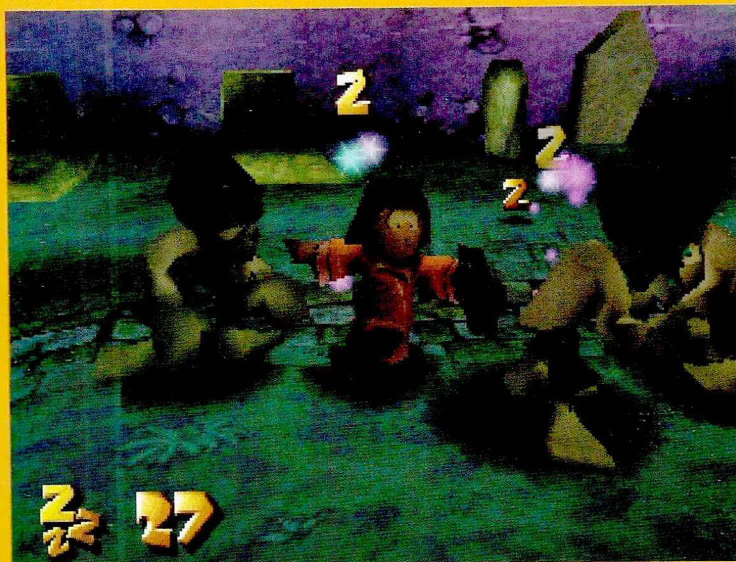
Stále máte několik měsíců do uvedení. Plánujete ještě nějaké další změny?
Ano, především v oblasti vyváženosti úrovní. Přidáme ještě pár nepřátel a skrytých oblastí.

Co dalšího vydá Eurocom v roce 1999?
Právě dokončujeme *Tarzana*, založeného na Disneyově filmu. Sony hru vydá koncem roku.

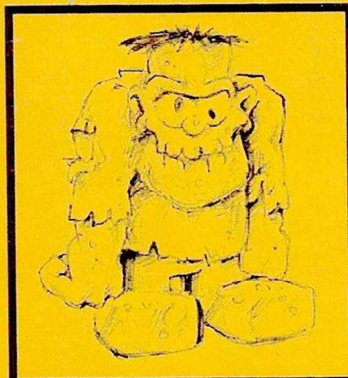
Dokážete si představit druhý díl *40 Winks?* Třeba na PlayStation 2?
Bylo by to hezké. Uvidíme, jak se věci vyvinou...

Povězte nám nějaké tajemství...
Ve hře byla původně postava jménem ZeeMan The Superhero, ale nakonec jsme ho vyhodili, protože vypadal moc jako „dospělák". No a vlastně jsme z něj udělali takového robota, protože jsme potřebovali někoho, kdo bude moci střílet střely a obsluhovat spoustu zbraní. Takže možná příště.

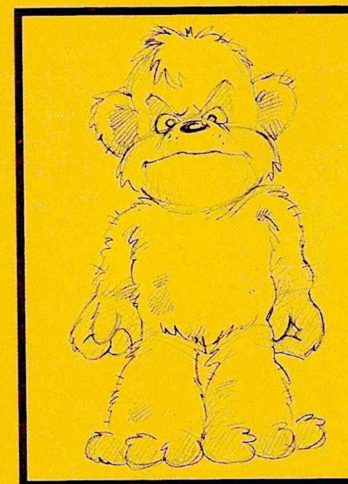


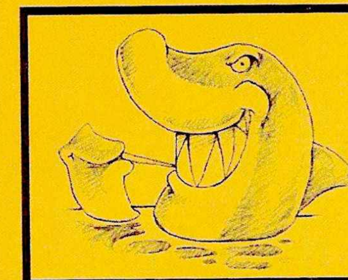


Malá roztomilá dáma jménem Tumble záhy umlátí padouchy svým medvídkem.









Hrubé skeče

Navrhnout kvalitní design a animaci postaviček znamená dlouhé hodiny dřiny. Možná by se vyplatilo udělat z toho rovnou kreslený film pro kina.

O&O

Jméno: Mat Sneap

Společnost: Eurocom Entertainment Software

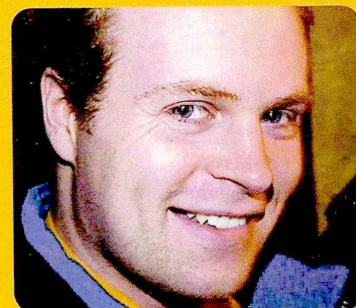
Funkce: Ředitel

Popis práce: vařit čaj, poflakovat se po kanceláři a také podepisovat dovolené (skvělé, k čemu se člověk dopracuje po letech v softwarovém průmyslu). Kromě toho dohlížím na veškerou produkci, což není tak těžké, protože máme výborný tým.

Minulé projekty: Spousta disneyovských produktů, arkádovské konverze a další licencované věci.

Vliv na hru: Hlavní vliv představují hry jako *Banjo*, *Spyro* a *Croc*, stejně jako některé klasické 8-bitové hry. Nechceme se proti nějaké hře vymezovat a ani nás příliš nezajímá, co se objeví na trhu. Prostě chceme dělat ty nejlepší věci.

Oblíbená hra? S prominutím *Banjo* na Nintendu 64.



ANALÝZA | CARMAGEDDON

Na projížďkách po okrajových čtvrtích New Forest, kde se lidi převážně baví pomlouváním sousedů, jsme si z dlouhé chvíle představovali, že stopujeme stádo divokých koní. Při zmínce o tom si posádka PSM všimla, jak se místnímu obyvateli rozzářila očička. „Dobrej fór..." hihňá se. Ach bože, co tady vlastně pohledáváme?

Když se v roce 1997 objevily dvě verze *Carmageddonu* pro PC, staly se středem zájmu bulvárních plátků. Dostávala přívlastky jako 'hnusná', 'zvrácená', 'nemorální' a jiná slova, která znamenají všechno zlé a zkažené na světě. Proč? Protože ideou hry bylo stát se Maxem Damagem, módně pojmenovaným hrdinou, který se připoutá do svého auta a pak jezdí po zdánlivě nekonečných trasách a honí soupeře, chodce a zvěř, které má za úkol zmasakrovat.

Pravda, primárním a deklamovaným cílem v *Carmageddonu* bylo likvidovat



[1] Dokonce i hoši z kapely ZZ Top se dostali do spárů zlému Maxi Damagovi.

CARMAGEDDON

Je příznačné, že si SCi pro předělání hry, která se od roku 1997 stala kletbou cenzorů, vybrali prostory dřívějšího sanatoria. Po letech ve vývoji se Dan Mayers konečně může podívat pod kapotu tohoto „rage racera".

ostatní auta (trochu na způsob *Destruction Derby*), ale když jste jeli k checkpointu, mohli jste si ulehčit život i tím, že budete mordovat i 'civilisty'. Pod tímhle slovem si lze představit nejen četné jako zombie potácející se postavy, ale dokonce i obyčejné smrtelníky. A co víc. Podle toho, jakým způsobem se vám ty nebožáky dařilo nabrat na přední kapotu či srolovat pod kola, dostávali jste body za 'umělecký dojem'.

Argument byl obvyklý - Pepíček Obyčejný hraje videohry, které mohou podněcovat k nezřízeným jízdám nebo páchání násilnických činů ve skutečném životě! Šéf SCi David Radcliffe nesouhlasí s označením 'násilí' a mluví spíše o 'černém humoru'. „Srdcem *Carmageddonu* je atmosféra brakových filmů," říká. „Je to jako ve Svatém grálu od Monty Pythona - Černý rytíř ztrácí jednu končetinu za druhou, dokud z něj nezbude pouhé torzo, které tam jen leží a křičí „Vrať se, ty zbabělče!" Pokud jste to viděli, víte, že ta scéna je opravdu velmi humorná. Nikdy jsme neměli v úmyslu povzbuzovat lidi v násilných choutkách, chtěli jsme jen, aby se lidé smáli, a věříme, že se nám to podařilo." Abychom to shrnuli, pokud máte rádi tenhle typ černého humoru, brzy se dočkáte ve verzi pro PlayStation.

Když pomineme diskusi o morálnosti i skutečnost, že k pochopení asi potřebujete specifický smysl pro humor, položme si otázku: co hra samotná? Jaká vlastně bude? Odpověď zní, že v této rané fázi vypadá proklatě dobře. Konstatování, že je velká, je poněkud nedostatečné. Hra vás provede 30 trasami, existujícími v deseti světech, má půl tuctu herních režimů a k dispozici je tu více než 30 aut a postav. V měřítkách závodní her je tedy pořádně rozlehlá, ale to ještě není všechno.

Stejně jako v předchozích verzích pro PC je každá trasa ve zpracování



[1-2] Rozhodně vám nedoporučujeme předvádět tyhle věci na skutečné dálnici.

ANALÝZA | CARMAGEDDON



(1) Inspirace povídkou Christine od Stephena Kinga? Asi ne. (2) Zombie-drtička pana Schummachera. (3) Autoři nezapomněli na stopy po pneumatikách. (4) Někdy si připadáte spíše než na závodní dráze jako na vrakovišti. (5) Toyota Rav 4 v radikální úpravě značky *Carmageddon*.

„NIKDY JSME NEMĚLI V ÚMYSLU POVZBUZOVAT LIDI V NÁSILNÝCH CHOUTKÁCH, CHTĚLI JSME JEN, ABY SE LIDÉ SMÁLI A VĚŘÍME, ŽE SE NÁM TO PODAŘILO."





(1) Buldozer jako masový vrah. (2) Staré americké káry tu jsou předmětem zvýšeného zájmu. (3) Kde se tady vzal ten pacifistický skrček?

pro PlayStation plně prozkoumatelná. Nejste omezeni, jako tomu bylo třeba ve hře *Scaletrix*. Když se chcete někam podívat, nasměrujte tím směrem auto a můžete vyrazit. Když jsme viděli předběžnou ukázku jedné z map, byly již všechny trasy dokonale rozkreslené. Z vrchu to vypadalo jako jednoduchá mapa z *TOCA* - jasně vyznačená trasa se zelenými a hnědými plochami po krajích. Nic neobvyklého. Pak ale začal designér s přibližováním a vynořily se všechny detaily, trasa zůstala, ale blátivě hnědé plochy se změnily ve všechny možné sloupy, pilíře, rampy, vedlejší odbočky, dokonce zámek, a to už se neubráníte hlasitému obdivu. Kam všude můžeme jet?

„Hmm, všechno," vysvětluje rozjařený Radcliffe. „Stále ještě se potýkáme s fyzikou, aby všechny pohyby vypadaly tak, jak mají, ale cestu máte otevřenou prakticky kamkoliv už teď."

SCi si vyslechli ohlasy hráčů verzí pro PC a pokusili se o několik vylepšení hratelnosti ve verzi pro PlayStation. „V playstationové hře se změnilo to, že jsou trati oproti PC hrám trochu užší," prozradili nám v SCi. „Účinkem je zvýšení koncentrace na akci. Stále zachováváme široce otevřené prostory, ale jsou tu některá místa, která vás navádí na závodní styl jízdy určitým směrem, abyste se méně komplikovaně dostali k dalšímu kontrolnímu bodu."

- Fyzika je ultra realistická a každé auto otvírá jinou část mapy. Když například použijete velký těžký náklaďák, budete mít dostatečnou setrvačnost nato, abyste projeli po nakloněné zdi kolem trati a předjeli všechny protivníky uvězněné na zničené vozovce. Pokud si sednete do rychlého a lehkého auta, budete moci přeskakovat propasti, které byste jiným vozem nepřekonali. Různá auta mohou využívat různé zkratky v trati podle svých možností.



Důležitou úlohu hrají ve hře také pick-upy a mimochodem, jsou to přísně řečeno pick-upy a nikoli power-upy, to znamená, že věci sbíráte a používáte, až když se vám zachce. Vyzkoušeli jsme si například Lunar Gravity, kdy řízení a fyzika auta funguje, jako byste byli na měsíci. Když takhle nabouráte, okamžik nárazu včetně rachotu praskající oceli bude trvat mnohem déle. Pokud vás přestane bavit, jak do vás ostatní pořád vrážejí, stačí použít pick-up 'Olejová skvrna' a pozorovat, jak se soupeři dostanou do nekontrolovatelných otáček.

Část působivosti *Carmageddonu* na PC spočívala v režimech pro více hráčů - nový PC-díl je na multiplayer silně orientován. Byla by škoda, kdyby měla playstationová verze o tenhle rozměr přijít. Naštěstí tomu tak není. Je tu spousta takových režimů. Terminal Tag je ultra brutální aréna, kde se každý hráč snaží vyřadit auta ze souboje tím, že je zlikviduje. Režim Fox'n'Hounds je podobný, kdy hrajete roli lovné zvěře a vaši soupeři vás honí po aréně. Dokážete-li přežít určenou dobu, vyhrajete. Se všemi těmi režimy pro více hráčů a tím, co víme o PlayStation 2, jsme se zeptali, jestli už se pomýšlí pokračování.

„No comment!" vyhrkl Radcliff. „Ale počítáme, že až PlayStation 2 posune hranice současných možností dosti výrazně, mohli bychom zvládnout něco dost dobrého."

Ještě něco o hře?

„Jo, zombiové. A je jich doopravdy spousta."

To nezní špatně.



PODLE TOHO, JAKÝM ZPŮSOBEM SE VÁM TY NEBOŽÁKY DAŘILO NABRAT NA PŘEDNÍ KAPOTU ČI SROLOVAT POD KOLA, DOSTÁVALI JSTE BODY ZA „UMĚLECKÝ DOJEM".





[1] Pokud je elektrifikace zombiů váš šálek čaje, ... [2-3] Normální situace ve světě Carmageddon. [4] Power-upy, pick-upy, říkejte tomu jak chcete, ale vězte, že jsou klíčem k vítězství.









David Radcliff, šéf vývoje v SCi, nám vyprávěl o dnes již legendární bitvě, kterou s BBFC (britská cenzura) vedli o to, aby hru dostali do obchodů, a jak se jejich fandou číslo jedna stala jakási Biddy Baxter.

Nelezou vám na nervy tahanice kolem vašich her?

Jo, strašně. Faktem je, že BBFC odmítli udělit *Carmageddonu* certifikát pro PC. Než se nám ho podařilo získat, museli jsme se prokousat jejich zdlouhavým procesem všelijakého schvalování, které trvalo skoro osm měsíců. Pak už jsme na PC připravovali číslo 2 a naivně jsme si mysleli: „Tak, máme to za sebou. Je to stejný herní koncept, takže žádný problém." Dokonce jsme je museli dát k soudu a nakonec s vydáním certifikátu souhlasili. Celé je to prostě absurdní. Tvářili se jako by spolkli vosu.

Snažili jsme se vyhnout zdlouhavému procesu v případě *Carmageddonu* pro PlayStation, protože jsme to už nechtěli opakovat. Bylo to naprosto absurdní a nic to nepomohlo, protože jsme certifikát nakonec vždycky dostali. Nechtěli jsme riskovat, protože získání certifikátu mohlo trvat týden nebo taky 12 měsíců. Navíc jsme se brali v potaz majitele PlayStation - jsou o něco mladší než pécéčkáři - takže jsme se hned na začátku rozhodli raději pro nahrazení lidí zombiemi. Celý příběh se teď točí kolem nich a má to přístupnost od patnácti let - žádný problém.

Očekáváte, že po vydání verze pro PlayStation znovu vypukne v médiích vřava?

Ano. Nic s tím nesvedeme. Myslím, že titul není tak úplně politicky korektní, a ani nikdy být neměl. Odjakživa šlo hlavně o trochu šokující legraci. Uvidíme, kolik řečí kolem toho vypukne. Já doufám, že většinu bulvárních plátků už tento příběh omrzel. Už nás pronásledují skoro dva a půl roku a faktem zůstává, že to nemá smysl, protože certifikát nakonec vždycky dostaneme.

Nepodobá se pozornost, kterou tisk věnuje případu, dvojsečnému meči? Sice jste měli spoustu starostí, ale dostalo se vám pozornosti, která vám přinesla značnou publicitu...

Ano, to nepopíráme, ale vždycky jsme zároveň právem tvrdili, že *Carmageddon* je dost dobrá hra na to, aby se prodávala i bez reklamy. Zaprvé, celé je to soustředěné na hratelnost a legraci. Všimněte si, že polemika se ve specializovaných časopisech nikdy neobjevila - to je problém bulvárních plátků, které kritizují něco, co ani pořádně neviděli.

Je zřejmě pravda, že jakákoliv publicita je dobrá publicita, ale jsem si jistý, že některé lidi zprávy, které o *Carmageddonu* kolovaly, odradily, protože se většinou zabývaly absurdnostmi. Pomohla i BBFC. Například se objevila fáma o tom, že ve hře přejíždíte malé děti, což nebyla pravda. Nevím odkud pochází, ale zůstává živá, protože ji jistí lidé stále opakují. Je tu několik takových věcí, o kterých si dovedu představit, že si lidé myslí „Ale, ale, to se mi nějak nelíbí."

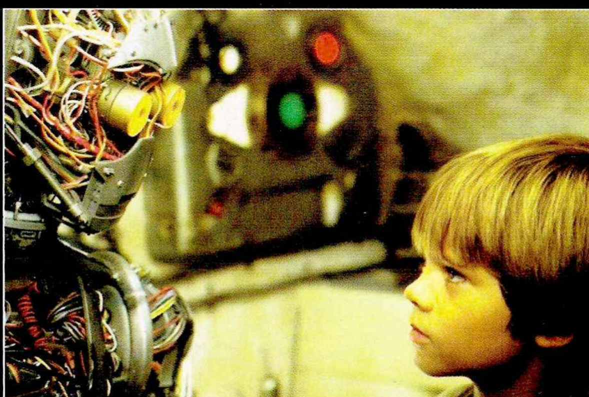
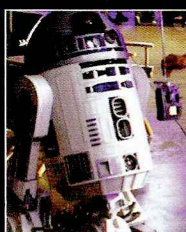
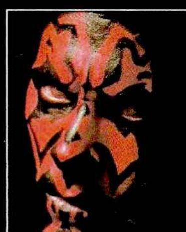
V BBFC se objevily ohlasy známých světových osobností - byl tam Fay Weldon a k našemu zděšení také Biddy Baxter, tvůrkyně Blue Petera. Když jsme se o tom doslechli, dost nás to znervóznilo, protože jsme si mysleli „Blue Peter? Té se to určitě líbit nebude." Ale když si hru zahrála, smála se a dělala z chodců placky. Tak nevím - budeme si muset počkat, jak se polemika vyvine.

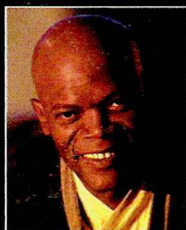


Vývojový tým projektu *Carmageddon*. To není vtip.



KONEČNĚ JE TO TADY! POTENCIÁLNĚ NEJVĚTŠÍ, NEJODVÁŽNĚJŠÍ A ÚPLNĚ NEJLEPŠÍ SCI-FI STŘÍBRNÉHO PLÁTNA. OČEKÁVÁNÍ, SPOJENÁ S TÍMTO FILMEM, NEJSOU ROZHODNĚ SKROMNÁ. JAK TO VŠECHNO BYLO? TO JE ZVLÁŠTNÍ PŘÍBĚH, PŘÍBĚH O FILMU, JEŽ BYL POČAT PŘED DÁVNÝMI DOBAMI V JEDNOM DALEKÉM STUDIU, A TENTO PŘÍBĚH VÁM BUDE VYPRÁVĚT DAVE GOLDER...





Qui-Gon Jinn (Liam Neeson), Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor), Anakin Skywalker (Jake Lloyd), C3-PO, Yoda, kapitán Panaka (Hugh Quarrie), senátor Palpatine (Ian McDiarmid), Mace Windu (Samuel L. Jackson), R2-D2 a Darth Maul (Ray Parks).

Jsou jistě klidnější a méně náročná zaměstnání na světě, než být novinářem píšícím o titulu Skrytá hrozba, jenom mne žádná zrovna nenapadají. Nakonec proč o tom psát, když se stačí podívat do kteréhokoli časopisu od titulů určených pro emancipované dámy, bulvární týdeníky a sportovní plátky až po Playboy, Penthouse nebo Hustler. Nemluvě o filmových časopisech. Informacemi o tomto filmu se brzy již zadávíme, přesto jsme se rozhodli přispět svou troškou a zde je.

Toto léto svět znovu propadne Star Wars mánii. George Lucas, možná největší marketingový génius dějin, stvořil událost, která se o svou publicitu postará sama. A možná také částečně proto, že informace jsou k dispozici až takřka na poslední chvíli. S nejasnostmi legenda jménem Hvězdné války rostla - rostla i s přispěním comicsů, nejrůznějších románů, spisků, hraček, počítačových her, televizních seriálů, které všechny jako by naznačovaly, že v Hvězdných válkách se skrývá mnohem víc, než nám bylo dosud dáno spatřit. A nutno dodat, že tato politika přinesla své plody. Vždyť lidé v Los Angeles stáli fronty už šest týdnů před vlastní premiérou filmu. Jiní zase chodili do kin na nejrůznější filmy jenom proto, aby viděli tříminutovou reklamu na Hvězdné války a hned potom odešli. A rovněž zde svou roli pochopitelně sehrálo šílení v médiích. Každá zmínka, záběr, narážka nebo cokoli jiného - od obrázků, které se objevily na oficiální webové stránce Hvězdných válek až po tajemství ukrytá ve videohrách typu *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* - je zachycena, popsána, klasifikována tak, aby si čtenáři mohli ve svých myslích postupně jako puzzle skládat obrázek o celém filmu. Navíc Lucas a jeho ostří hoši zachovávali až donedávna přísné informační embargo. Nicméně svět se dočkal (my v Česku, jak je dobrým zvykem, o něco později - red.). V Americe měl film Hvězdné války - Epizoda I: Skrytá hrozba svou premiéru 19. května, v Austrálii 3. června, na Novém Zélandu 10. června, v Jižní Africe 25. V Hong Kongu se objeví 1. července, v Mexiku 2., Japonsku 10., Británii a Peru 16. července (v Česku by se podle dostupných informací měl objevit 16. září - red.). Ale navzdory informačnímu embargu ani všemocný Lucas nezabránil tomu, aby recenze na americkou premiéru pronikly i do Evropy, takže se o novém hitu dozvídáme z první ruky. S recenzemi sem pochopitelně putují i nejrůznější reportáže a publicistika, zabývající se děním ve filmovém zákulisí. Časopisy jako ten náš budou pochopitelně recenzovat hry, z nichž

Toto léto svět znovu propadne hvězdoválečné mánii. George Lucas, možná největší marketingový génius dějin, stvořil událost, která se o svou publicitu postará sama.

PŘÍMKA ČASU

1973

Leden - George Lucas začíná pracovat na prvním námětu Hvězdných válek.
Květen - text je v hrubé podobě hotov.

1975

28. leden - druhý náčrt hotov. Původně nese název The Adventure of Starkiller (Dobrodružství hvězdného zabijáka?).
Červen - Lucas najímá Johna Dykstru, aby se zhostil zvláštních efektů. Zrodila se firma ILM.
1. srpen - scénář ve třetí podobě dokončen.
Listopad - rozbíhá se konkurs na role.
Prosinec - 20th Century Fox dává filmu zelenou.

1976

15. leden - scénář hotov ve čtvrté podobě.
22. března - začínají vlastní práce na filmu.
16. června - práce pokročily do dalšího stadia.

1977

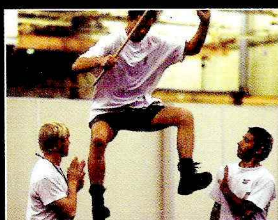
Únor - Marvel Comics vydává Hvězdné války.
30. dubna - první zkušební promítání v San Francisku.
25. května - Hvězdné války jsou uvedeny ve 32 kinech v USA.
Listopad - hračkářská firma Kenner není schopna vyrobit v čas postavičky, a tak vydává prázdnou krabici obsahující poukázku na hračky, které je možné si vyzvednout, jakmile budou hotové.
27. prosince - Hvězdné války jsou uvedeny v Británii. ▸

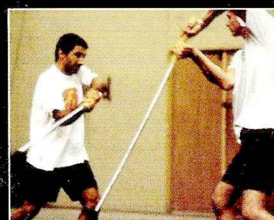


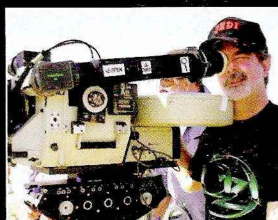


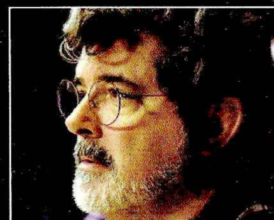












Mladý Obi-Wan a jeho více známá tvář z Nové naděje. Všimněte si, že mají stejné meče. Zajímavé jsou v této hře i kopy. Na dolních snímcích vidíte největšího žijícího rytíře Jedi, je to jediný člověk, který ví, o čem bude Epizoda II...

bude možné poznat zápletku filmu (viz. PlayTesty v tomto čísle), a televize bude nepochybně ukazovat nejlepší scény. Takže až se celá věc objeví tady, rozhodně to nebude tak obrovitánské překvapení. Což je možná škoda.

Na první episodu Hvězdných válek jsme čekali plných šestnáct let. Nyní však nastane smršť. Není totiž pochyb o tom, že naprostému šílenství propadne časem i Evropa. A hlavně média - jistě si dokážete živě představit *Hvězdné války* na titulních stránkách novin, nejrůznější ankety apod.

PŘED DÁVNÝMI A DÁVNÝMI...

Proč Lucas čekal tak dlouho? Čistě marketingová záležitost? Ale ne, nebuďme tak paranoidní. Často se uvádí, že Lucas čekal, až technologie dospěje na úroveň jeho vize. Nakonec je známo, že Lucas založil svou vlastní firmu specializující se na efekty Industrial Light and Magic (ILM) částečně jako vývojové centrum, aby mimo jiné maximálně urychlil pokrok v oblasti filmových triků. Firma ILM se poté podílela na jiných filmech, odkud čerpala nové podněty, nabírala zkušenosti, mohla zdokonalovat software a postupně dávat tvar technologii, která technicky umožní novou trilogii Star Wars. Producent Skryté hrozby Rick McCallum nedávno sdělil britskému časopisu *SFX*: „Ano, je to přesně tak. Když Lucas uviděl první Jurský park, okamžitě věděl, že nastal čas dát se do práce." A sám velký Lucas říká: „Až teď se mi z těch mých vetřelců podařilo vymáčknout kýžený výkon." Technologie CGI a jiné animační novinky totiž umožnily existenci takových postav, jako je Jar Jar Binks (filmová postava, která je zcela vytvořena pomocí počítačové grafiky). Díky tomuto pokroku nebude muset sympatický stařík Yoda sedět pořád někde v rohu, ale bude se moci volně pohybovat. V tomto světle to vypadá tak, že filmy jako například Jumanji byly jen takové nenáročné cvičení před tímhle filmem.

Ovšem Lucas sbíral energii na novou trilogii tak dlouho i z jiných důvodů. Především práce na trilogii je velice vyčerpávající, a tak si pravděpodobně chtěl také užít nějaké volno se svou rodinou, ale důležitější určitě bylo to, že chtěl našetřit dostatečné finanční prostředky (prostřednictvím firem jako ILM, THX, LucasArts a Lucas Learning), aby mohl filmy financovat zcela sám (již

STAR WARS - BYLO, NEBYLO...

Každý příběh musí mít začátek, prostředek a konec, ale nikde není psáno, že přesně v tomto pořadí. A i mezi vámi se možná najdou lidé, kteří budou o Nové naději mluvit jako o prvním díle Hvězdných válek, podívají se na začátek a začnou se divit: „Epizoda IV? Co je to za blbost?" Avšak máme-li věřit Lucasovi, Hvězdné války byly od samého začátku plánovány jako devítidílná sága. Jenom se rozhodl nejprve udělat prostřední trilogii, jelikož se mu to jevilo z marketingového hlediska nejvýnosnější. Ale když se podíváte na Novou naději izolovaně, působí jako zcela samostatný film, což vás vede k pochybám, zda Lucas skutečně plánoval dopředu. K tomu si přidejte skutečnost, že román Alana Deana Tříska v oku mysli - který se objevil mezi Novou nadějí a filmem Impérium vrací úder - byl údajně založen na náčrtu, který měl Lucas pro televizní pokračování filmu. Nabízí se otázka, zda si to Lucas celé postupně zpětně nevymýšlí. Navíc název 'Nová naděje' byl přidán k Hvězdným válkám až dodatečně.

A co poslední trilogie? Lucas nedávno prohlásil: „Ta nyní není součástí plánu." Jeho rozhodnutí možná bude odviset od úspěchu Epizody I., II. a III. Ale rovněž prohlásil, že pokud ji nenatočí on, nevznikne vůbec. Takže co si vlastně naplánoval? Před několika měsíci prozradil: „Nikdy jsem neměl pro ta pozdější pokračování připravené příběhy." Ale asi si to rozmyslel...

PŘÍMKA ČASU

1978

Leden - objevily se první čtyři umělohmotné postavičky - Luke, Leia, Chewie a R2-D2.

Duben - Hvězdné války získaly sedm Oscarů (většinou technické kategorie, ale i hudba), za režii a film se nepodařilo proměnit nominace.

Červenec - byl založen oficiální fanclub Hvězdných válek.

21. července - Hvězdné války znovu uvedeny na trh.

17. listopadu - na CBS se objevil speciální pořad o Hvězdných válkách, který již nikdy nebyl opakován.

1979

5. března - začíná se s natáčením Impéria.

15. srpna - Hvězdné války uvedeny potřetí do amerických kin.

24. září - končí hrubé práce na Impériu.

1980

21. května - premiéra Impéria v USA.

28. května - knižní přepis Impéria se stává best-sellerem; během týdne se prodají 2 miliony výtisků.

1981

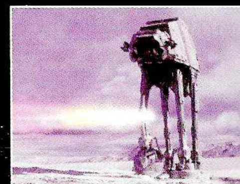
Duben - Impérium získává dva Oscary.

10. dubna - čtvrtá repríza Hvězdných válek.

31. července - repríza Impéria.

5. září - uveden rozhlasový seriál Hvězdné války.

Prosinec - s dvouměsíčním zpožděním je dokončen scénář k Jedimu. ▸













Herecké obsazení Epizody I tvoří vesměs nové tváře, ale Yoda se moc nezměnil, stejně jsou na tom i roboti C3-PO a R2-D2.

dříve si totiž spálil prsty, když pro čtvrtou epizodu (první film) Hvězdných válek byli u Foxů ochotni poskytnou pouze polovinu částky, kterou Lucas požadoval, a v případě filmu Impérium vrací úder dokonce musel do projektu „vrazit" dodatečně své vlastní peníze). Lucas poprvé oficiálně oznámil, že pracuje na filmu Skrytá hrozba, v rozhovoru s Leonardem Martinem v pořadu Entertainment Tonight vysílaném v USA koncem roku 1993. V tomto interview rovněž prohlásil, že jednotlivé části trilogie spatří světlo světa v obráceném pořadí, z čehož časem sešlo. Epizoda I se zrodila v Anglii v Leavesden Studios, nicméně s ohledem na finanční situaci se zbylé dva díly (Epizoda II a Epizoda III) budou natáčet v Austrálii.

ODKRYTÁ HROZBA

Největší kontroverze provázející celý projekt se týká názvu filmu. Oficiálně bylo poprvé oznámeno - a vzápětí dementováno - na oficiální webové stránce 25. září 1998. Kritikové se ozvali záhy - název zněl podle nich příliš nudně, jako „nějaký béčkový film." Ostatně mnozí z nich stále věří, že název je vtip, stejně jako tomu bylo v případě Návratu Jediho (původně Revenge neboli Pomsta). Lucas ještě poté ohlásil další, mnohem nudnější název: The Fall Of the Republic.

Ale všichni tito kritici zapomněli na jedno - v roce 1977 zněl název Hvězdné války jako nejburanštější pitomina ve známé galaxii. Lucasovým vlastním záměrem bylo navázat na sci-fi seriály ze třicátých let (Flash Gordon, Buck Rogers), v nichž člověk najde díly, které mají názvy, právě jako je Skrytá hrozba. Jinými slovy - jasné je jedno: za pár měsíců tento titul nebude vadit nikomu. Všichni se přizpůsobíme Lucasovi a nebude to naopak.

Co je však tou skrytou hrozbou? Jakkoli se to u člověka tak přísně střežícího i ty nejnicotnější informace může zdát paradoxní, Lucas se o této věci rozpovídal v rozhovoru pro časopis Variety: „Skrytou hrozbou (doslovněji přeloženo 'hrozícím přízrakem' od původního Phantom Menace - red.) je postava jménem Darth Sidious, poslední ze Sithů. Nikdo neví, že Darth Sidious vůbec existuje. Ukáže se divákům, ale nikoli postavám z filmu." Ovšem Sidious není obdobou Darthe Vadera z prvního filmu. Je to taková postava ve stínu, po celý děj Epizody I se drží v pozadí, tajemně tahá za nitky a uvádí do pohybu události, které se naplno projeví teprve v druhém a třetím filmu. Mnohem bezprostřednější hrozbou je v Epizodě I Darth Maul, kterého hraje skotský expert na bojová umění Ray Park. Je to takový Pán temnot, maskovaný do červené a černé, jenž bojuje svým dvojsečným světelným mečem s Obi-Wanem (Ewan McGregor) a Qui-Gon Jinnem (Liam Neeson). Sidious, zdá se, asi bude ten, kdo stojí za Obchodní federací, která je zmíněna hned v textu tradičně rolujícím do hvězdných dálav v úvodu filmu.

> Lucasovým vlastním záměrem bylo navázat na sci-fi seriály ze třicátých let (Flash Gordon, Buck Rogers), v nichž člověk najde kapitoly jako Skrytá hrozba.

PŘÍMKA ČASU

1982
Leden - začíná se natáčet „Jediho pomsta."
10. dubna - další repríza Hvězdných válek.
20. května - Jedi je v hrubé podobě hotov.
Květen - Hvězdné války se konečně poprvé objevují ve videopůjčovnách.
19. listopadu - repríza Impéria.

1983
27. ledna - Lucas oficiálně oznamuje změnu názvu titulu na Návrat Jediho.
25. května - premiéra Jediho v USA.

1984
Únor - Hvězdné války v televizní premiéře.
Duben - Jedi získává jednoho Oskara.
Květen - uveden televizní film Ewoks: Caravan of Courage.

1985
28. března - všechny díly jsou poprvé vydány jako Trilogie.
25. května - kino-repríza Jediho.
7. září - první díl nového kresleného seriálu Ewoks and Droids v televizi.

1986
1. února - televizní premiéra Impéria.
25. února - Jedi se objevuje na videokazetách.
Květen - film Ewoks: The Battle For Endor premiérově v televizi.



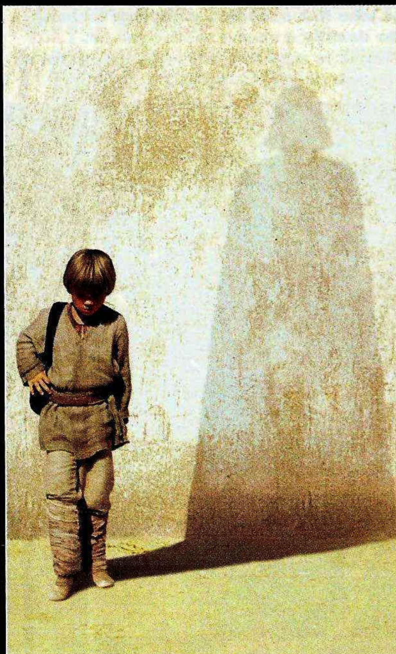
STAR WARS – AŤ JSOU HRAČKY S VÁMI

Z celkové sumy, kterou Hvězdné války vydělaly, tvoří prodej lístků do kin jenom část. Značný podíl pochází z prodeje videokazet - to nepřekvapí, uvážíme-li, že film se objevil na videokazetách v původním formátu, ve formátu THX a v další speciální edici s novými scénami a lehce předělanými triky. Přesto ještě významnější roli zde sehrál prodej tématických hraček. Možná vás to překvapí, ale v momentě, kdy se film objevil v kinech, nebyly ještě žádné figurky na trhu. První hračky se objevily teprve po dlouhých devíti měsících. To znamená, že firma Kenner zmeškala předvánoční nákupní horečku, nicméně zisku-chtivá společnost místo toho uvedla na trh prázdné krabičky obsahující certifikát, který opravňoval držitele k nabytí figurek, jakmile budou k dispozici. Do opadnutí hvězdněválečné mánie se těchto figurek prodalo na 250 milionů.

Jedním z důvodů, proč se figurky objevily v menší velikosti, než je standard, bylo to, že firma plánovala uvést na trh rovněž širokou škálu různých vozítek a lodí. Kdyby byly figurky příliš velké, byla by cena na jejich výrobu neúnosná.



Tentokrát jsou ale všichni perfektně připraveni - první figurky jsou k dostání již několik měsíců. Mezitím se za 250 liber prodala na dražbě reprodukce kresby jedné lodi z tohoto filmu (to není špatné, zvláště když za pár měsíců budou prodávat za 60 liber). V USA se objevila i limitovaná edice figurek - ty stojí 200 dolarů.







Dnes již proslavený plakát Epizody I znázorňující Anakina se stínem, který má siluetu přízračného Dartha Vadera.

Hvězdné války
Epizoda I: Skrytá hrozba

Před dávným časem, v daleké galaxii...
V Galaktické republice dochází k nepokojům. Vášnivě se debatuje o zdanění obchodních cest ve prospěch hvězdných systémů.

Chamtivá Obchodní federace, v naději že vyřeší tento problém, uvrhla na malou planetu Naboo blokádu a odřízla ji od všech dodávek....

KDO JE KDO A CO JE CO?

Děj se v tomto díle odehrává ve třech světech. První se jmenuje Tatooine, kam uprchnou Obi-Wan a Jinn poté, co se jim nezdaří porazit Obchodní federaci. Nacházejí zde osmiletého Anakina Skywalkera, což je zázračné (vlastně naprosto geniální) dítě. K nim se přidá ještě psanec Jar Jar Binks (ona CGI-postava) a všichni čtyři se posléze přesunou na Naboo, kde se zhostí úkolu zachránit planetu a její mladou královnu Amidalu (Natalie Portman) před zlovůlí Obchodní federace. Mezitím se na planetě Coruscant schází republiková vláda a pokouší se politickou rozepři urovnat; zde se také setkáváme s mladým Yodou (znovu v originále mluvený Frankem Ozem) a Jedi Masterem Macem Windu (Samuel L. Jackson).

Film, kdybyste náhodou nevěděli, se odehrává o generaci před událostmi z původních Hvězdných válek - trilogie posléze nabídne obrázek pádu Republiky a Anakinovým přechodem na temnou stranu Síly, přičemž se stává Darthem Vaderem. Ve filmu Skrytá hrozba, jak říká sám Lucas, budeme mít možnost „spatřit rytíře Jedi v plné síle, tj. když jsou ještě ochránci míru a spravedlnosti v celé galaxii, něco na způsob šerifů na starém dobrém Západě. A jsou jich zde tisíce... Rovněž se dočkáte zhroucení staré republiky - dochází k němu během tohoto filmu, ačkoli se to z děje dozvíte až mnohem později."

Mezi další relevantní informace patří tyto:

- Amidala hraje ve filmu dvojí roli, mezi svým lidem se pohybuje inkognito jako Padme Naberrie. Ta se v pozdějších filmech stane Anakinovou milenkou a matkou Lukeho a Lei (Leia jí zmiňuje v Návratu Jediho).
- Setkáme se senátorem Palpatinem, který se později stane císařem, s nímž se Luke utká v Návratu Jediho.
- Budeme svědky stvoření C-3PO a dozvíme se, že R2-D2 bylo kdysi v královském majetku.
- Nejlepším Anakinovým přítelem je Wald, pocházející ze stejné rodianské rasy jako Greedo. Právě on se pokusí v Nové naději zastřelit Han Sola.
- Mezi hlavní akční sekvence patří přinejmenším dva souboje světelnými meči, honička na Tatooine, podmořská bitva na Naboo a mamutí vesmírná bitva.
- Jar Jar Binks je obdařen jedním z nejprotivnějších hlasů, jaké zde kdy slyšeli.
- Stopáž filmu je dlouhá 131 minut, ale úplnou jistotu nemáme (v době psaní tohoto článku premiéra ještě neproběhla - red.), berte proto tento údaj s jistou rezervou. Na soundtracku opět zapracoval John Williams, který napsal hudbu v trvání dvou hodin, takže ve filmu si asi ticha neužijete.
- Lucas slibuje, že se zde objeví i některá ze starých témat, ale jinak je scénář z 90% úplně nový.
- Celý film stál 115 miliónů $, a navzdory řečem tvrdícím opak, producent Rick McCallum prohlašuje, že druhý a třetí díl budou stát méně, a to především díky tomu, že se ušetří na „výzkumu". Tak například tím naprosto nejdražším elementem na celém filmu bylo vytvoření postavy Jar Jar Binkse.
- A teď se zhluboka nadechněte. Je to tady. Historie se opakuje pořád dokola. Když v roce 1977 slavily úspěch původní Hvězdné války, našla se celá řada přiživníků. Jedním z nejznámějších případů byl film jménem Battlestar Galactica, jehož autory Lucas neúspěšně žaloval. Již nyní se objevily zprávy, že se údajně pracuje na nové verzi Galactiky.

Teď už zbývá jediná otázka. Kolikrát se půjdeme do kina na Skrytou hrozbu podívat...



PŘÍMKA ČASU

1987
9. ledna - v Disneylandu otevřena atrakce inspirována Hvězdnými válkami.

1995
29. srpna - na trhu se objevují remasterované videokazety s celou trilogií.

1996
Leden - začínají práce na Zvláštní edici (Special Editions).

1997
19. ledna - Světová premiéra Zvláštní edice Hvězdných válek.
26. června - začíná se filmovat Skrytá hrozba.
30. června - je oznámeno, že hlavní roli ztvární Ewan McGregor.
27. září - Skrytá hrozba je v hrubé podobě dokončena.

1998
25. září - ohlášen název „Skrytá hrozba."
20. listopadu - premiéra prvního traileru.

1999
12. března - premiéra druhého traileru.
19. května - světová premiéra filmu.
16. července - britská premiéra.
16. září - česká premiéra.



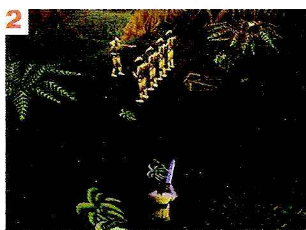






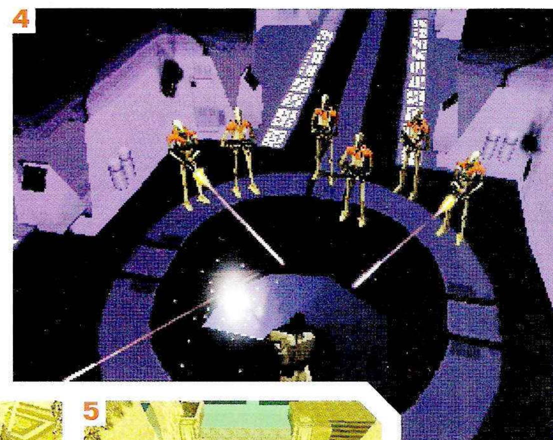
Toto je jedna z hlavních akčních scén filmu, kde budeme společně s bizarním publikem svědky šílených závodů.



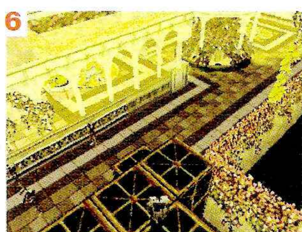




[1-4] Hra se stejně jako film odehrává v různých lokacích vzdálených od sebe desítky a stovky světelných let. [5-7] Stylová vizuální stránka je zřetelnou známkou hry, která se hrdě hlásí k příslušnosti do rodiny *Star Wars*.





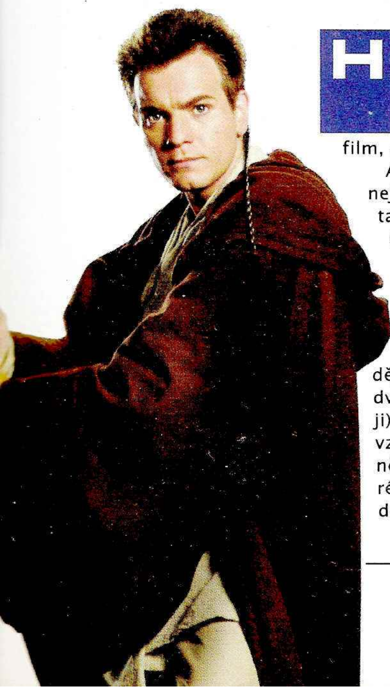




Star Wars Episode I: The Phantom Menace

Tak konečně. Už je to tady a pro vaší PlayStation.

Osud celého vesmíru **Hvězdných válek leží zcela ve vašich rukách...**



Hvězdné války - Epizoda I: Skrytá hrozba. Nejtouženěji očekávaná filmová událost posledních pětadvaceti let. A bezpochyby také nejlépe naplánovaný, připravený a inzerovaný soubor, který tvoří kniha, film, soundtrack, hračky a videohra.

Ale k věci: jak se vlastně dělá z nepochybně nejhitovějšího filmu současnosti hra pro PlayStation? Jednoduše, akorát si musíte vytvořit úplně nový herní žánr.

Episode I (hra) je v zásadě akční adventura, která však, narozdíl od tradičních filmových adaptací, není filmem pouze inspirována, nýbrž je své předloze naprosto rovnocenná. Každá z 12 úrovní opakuje dějství z filmu s jeho veškerými událostmi, od dvou střetů s Darthem Maulem (o něm později) až po benhurovskou scénu se závodními vznášedly. Tak se vlastně dá zcela zodpovědně říct, že kombinací vysoké akčnosti a chytré adventury se pod vaším kompletním dohledem odvíjí celý film od A až do Z.

Ale ještě než vám naservírujeme hlavní pokrm, je třeba vás varovat. Jelikož film a hra jsou těsně propojeny, prozradíme v této recenzi hodně z toho, o co běží ve filmu. Ti, kteří se nechtějí nechat připravit o napětí při sledování, by proto měli přestat číst. Hned TEĎ. Nicméně doufáme, že tak nakonec neučiníte - máme totiž za to, že i když si přečtete tuto recenzi, o nic z filmu nepřijdete. Právě naopak. Věřte nám, my to totiž viděli, a můžeme přísahat, že zápletka v tomto filmu není zdaleka to nejdůležitější.

Tak se na to podívejme.

Hlavními protagonisty *Episode I* jsou planeta Naboo, její královna Amidala a zlotřilá Obchodní federace, která se chystá k invazi na planetu. Královna proto hledá pomoc u vesmírného mírového sboru jménem Rada rytířů Jedi. Dva její členové,

> *EPISODE I*, NAROZDÍL OD TRADIČNÍCH FILMOVÝCH ADAPTACÍ, NENÍ FILMEM POUZE INSPIROVÁNA, NÝBRŽ JE SVÉ PŘEDLOZE NAPROSTO ROVNOCENNÁ.







- VÝROBCE: **LucasArts**
- DISTRIBUTOR: **Activision**
- DATUM VYDÁNÍ: **červen**
- VĚKOVÉ OMEZENÍ: **žádné**
- STYL: **sci-fi akční střílečka**

ÚROVNĚ



TRADE FEDERATION SHIPS

Obi-Wan a Qui- Gon cestují k lodi, aby se setkali s místokrálem Obchodní federace. Toto setkání je ovšem pouze léčka, a dva Jediové tak musí uprchnout, přičemž na útěku je třeba zneškodit nespočet bitevních droidů. Vy ovládáte Obi-Wana, Qui-Gon je nablízku a poskytuje potřebné rady, které vám pomohou dostat se zpět na Naboo.



THE SWAMPS OF NABOO

I zde ovládáte Obi-Wana a vaším úkolem je provést ho skrze mokřiny a močály Naboo. Cílem cesty je opětovné shledání s Qui-Gonem, s nímž jste se rozloučili během útěku z lodi Obchodní federace. Ale úplně nejprve se setkáte s Jar Jar Binksem, jenž vám slíbí, že vás ke Qui-Gonovi dovede. Na úzkých lesních cestičkách vás čeká spousta bojování a zkoumání.



OTOH GUNGA

Jar Jar dodržel své slovo a skutečně vás dovedl ke Qui-Gonovi. Všichni tři se poté vydávají na Otoh Gunga, což je gunganské město nacházející se pod hladinou. Zde chtějí získat pomoc gunganského náčelníka Nasse. Naneštěstí se Jar Jar náčelníkovi znelíbí a je uvězněn, což znamená, že Qui-Gon a Obi-Wan musejí něco udělat pro jeho záchranu. A chcete-li ho dostat z vězení nepozorovaně, musíte řešit mnoho puzzlů.



GARDENS OF THEED

Po návratu z Otah Gunga se naši hrdinové opět dostávají do Theedu na povrchu Naboo. Královský palác je obklopen nádhernými zahradami, jak stvořenými pro poklidné rozjímání. Nicméně po útoku bitevních droidů se ze zahrad stal labyrint chodbiček a zákoutí plných nepřátel. Nebezpečí číhá na každém rohu. Opět ovládáte Obi-Wana a úkolem je dostat se ke královně.



ESCAPE FROM THEED

Armáda bitevních droidů snadno přemohla královninu stráž. Na vás je královnu vyvést z paláce na bezpečné místo, kde bude moci nastoupit do královského křižníku. Qui-Gon a Obi-Wan se tak vydávají do nebezpečných ulic Theedu a chrání královnu před droidy. Stačí se trochu vzdálit nebo připustit, aby královna byla napadena, a je po hře.



MOS ESPA

Na planetě Tatooine musí Qui-Gon vyhledat Watta, majitele skladiště, který jako jediný může našim hrdinům poskytnout součástky potřebné k opravě křižníku. Tato úroveň se nese hlavně v exploračním duchu. Musíte se zde chovat nenápadně, abyste nevyvolali žádné šarvátky, a hlavně musíte najít Watta.



THE MOS ESPA ARENA

Domov závodů vynášedel Boonta Eve. Qui Gon se rozhodl, že s sebou vezme Anakina, a tak musí vydělat dostatečnou sumu peněz, aby jej mohl vykoupit z otroctví. Ty vydělá soubojem s Jabbou. Hra tak obsahuje směs adventury a akčních prvků.



ENCOUNTER IN DESERT

Tato úroveň je celkem krátká, jejím základem je útěk našeho hrdiny z Tatooine. Než se jim totiž podaří vůbec odejít, setkávají se s ničemou jménem Darth Maul, který byl vyslán po jejich stopě. To je poprvé, kdy se setkáváte s největším lotrem hry. Máte se na co těšit.



CORUSCANT

Po příjezdu na Coruscant vyhledají Obi-Wan, Qui-Gon a Anakin Jediovskou radu. Královna a kapitán Panaka mezitím cestují na Galaktickou radu. Vy zde ovládáte kapitána Panaku, který po krátkém úseku cesty královnu ztrácí - ta je unesena. Jeho dalším úkolem je pochopitelně ji najít a zachránit.



ASSAULT ON THEED

Zde ovládáte Obi-Wana, který se vrátil zpět do Theedu, aby se vypořádal se zlým místokrálem Obchodní federace. Ten se zabydlel v královském paláci. I zde je třeba, abyste se pohybovali nadmíru opatrně - ulice jsou plné nepřátel. K námopoci vám zde budou droidi a nalezené klíče k různým dveřím.



FINAL BATTLE

Konec je už na dohled. Děj zde osciluje mezi všemi postavami a Obi-Wan s Qui-Gonem se podruhé utkávají s hlavním lotrem Darthem Maulem, zatímco Panaka s královnou prohledávají palác a osvobozují rukojmí. Podaří se dobru skutečně zvítězit? Zahrajte si a uvidíte...

Qui-Gon Jinn a jeho učedník mladý Obi-Wan Kenobi, jsou vysláni do místa konfliktu, aby vyjednali mír.

To je pochopitelně past. Našim hrdinům se přesto podaří na Naboo uniknout a získat na svou stranu Gungany (obojživelníky žijící v jádru planety naplněném vodou). Poté se vydávají na cestu (pomocí sci-fi ponorky) do města jménem Theed, kde dopraví královnu do bezpečí. Bohužel za své vezme jejich plán dopravit se na královnině lodi na planetu Coruscant, aby zde požádali Galaktický senát o intervenci - loď je totiž během letu zničena.

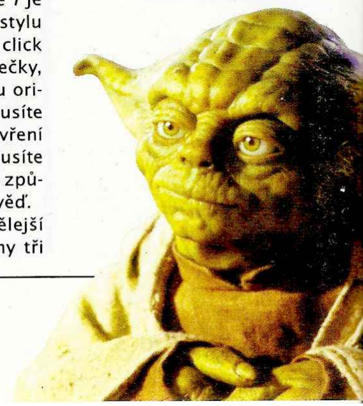


To znamená, že naši hrdinové musí nouzově přistát na planetě Tatooine a pokusit se loď opravit. Přitom narazí na mladého otroka Anakina Skywalkera. Qui-Gon mu vydobyde svobodu a hrdinové se znovu vydávají na Coruscant. Bohužel se jim u senátu dostane pouze krátkého slyšení a odmítavé odpovědi, a tak se zklamáni vracejí do Theedu, kde vedou s pomocí Gunganů urputnou válku proti silám Obchodní federace. Podaří se hrdinům zvítězit? Že se ptáte, to je přeci na vás...

PŘÍBĚH HRY JE ROZDĚLEN DO 12 ÚROVNÍ NAPLNĚNÝCH AKČNÍM DĚJEM A EXPLORAČNÍMI PRVKY, PŘIČEMŽ OVLÁDÁTE ČTYŘI POSTAVY Z CELÉ HRY.

Právě nastíněný příběh je rozdělen do 12 úrovní naplněných akčním dějem a exploračními prvky, přičemž ovládáte čtyři postavy z celé hry. *Episode I* je první hrou kombinující tři žánry - explorace ve stylu RPG, drsná akční střílečka a rovněž point and click adventura. Některé úrovně jsou přímočaré střílečky, plné rafinovaných nepřátelských taktik, jiné jsou orientovány více na řešení problémů a puzzlů - musíte zde přesouvat kvádry nebo sbírat klíče k otevření dveří. Ještě jiné jsou klasické adventury, kdy musíte hledat jednotlivé postavy a s nimi pak náležitým způsobem jednat, chcete-li od nich správnou odpověď.

Ale - a to je nejzajímavější - hra je nejskvělejší v těch okamžicích, kdy do hry vstupují všechny tři











[1-4] Švihnutí laserovým mečem dokáže snadno vykrýt útok. Ale víte, že je možné laserový útok odrazit přímo na útočníka? Skutečně tomu tak je, ale chce to dosti cvičení.

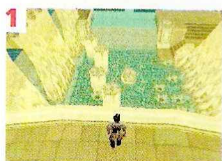
žánry najednou. Naprosto odlišné prvky zde jsou skutečně dokonale integrovány do jednoho celku. Vezměte například hned první úroveň: útok z lodi Obchodní federace je primárně akčně laděná záležitost. Zoufale hledáte tlačítka pro otevření dveří a v tom se k vám ze všech stran hrnou bitevní droidové. Vprostřed tohoto děje se však potkáte s jinými postavami, které když se k nim přiblížíte, způsobí, že kamera se stočí směrem dolů a hra přejde do dialogového režimu. Konverzovat lze pomocí výběru v menu.

Avšak v nuzných ulicích Mos Espa je to celé spíše do adventury: Qi-Gon (toho ovládáte vy) prochází městem a hledá majitele skládky jménem Watto. Ten je totiž jeho jedinou nadějí na spravení lodi. Během této scény musíte zpacifikovat celou řadu vedlejších postav - s těmi si není radno začínat, tak raději volte z menu ty správné repliky a laserový meč nepoužívejte častěji, než je nezbytně nutné. Již záhy se opět dostaneme do akční sféry - střet s Darthem Maulem a Jabby, to je hratelnost sama, ne nepodobně bitkám s bossi na konci úrovní v plošinovkách. Každý má své slabé stránky a je na vás, je objevit. Vždy vás to stojí hodně úsilí a kromě koordinace pohybů budete potřebovat i dobré nápady.

Čtyři hratelné postavy umožňují hře sledovat děj filmu s přesností laserového paprsku. A stejně jako film vždy sleduje pouze jednu postavu, zatímco ostatní mizí ze scény, to samé se děje i ve hře. Byly učiněny menší pokusy o doladění postav - ovšem výsledek je ten, že královna je nakonec ještě méně užitečná (její jedinou zbraní je paralyzátor na Droidy). Hlavní duo Jediů je naopak díky tomu mnohem schopnější (předvádějí například dvojité výskoky a zcela okouzlující a nevídané chvaty s laserovým mečem). Asi není třeba dodávat, že tuto zbraň mohou používat pouze tito dva Jediové.

Každá postava má svůj hlavní útočný modus - tj. palba z vybrané zbraně (viz rámeček) - a také druhotný útočný modus. Když hrajete v roli Jediů, je tímto sekundárním útokem schopnost









[1-3] Zřetelný vliv *Tomb Raidera*? Ano, napadne to jistě každého, ale *Episode I* je zároveň velmi svébytný hratelnostní útvar a výborná konverze filmu.

POSTAVY



OBI-WAN KENOBI

Ve filmu ho hraje Ewan McGregor. Obi-Wan je v *Episode I* klíčovou postavou a také jednou ze čtyř hratelných postav ve hře. Je to mladý, nebojácný, i když někdy trochu nerozvážný žák řádu rytířů Jedi.



QUI-GON JINN

Jediovský Mistr, ve filmu ho hraje Liam Neeson. I když je moudrý a vážený, pro své nekonvenční názory nedostal místo v Jediovské radě.



QUEEN AMIDALA

Královna planety Naboo, hraje ji naše oblíbenkyně Natalie Portmanová. Navzdory svému mladému věku je schopnou vládkyní, které leží na srdci pouze blahobyt svých poddaných.



JAR JAR BINKS

Ve filmu zcela generovaný computerem (mluví ho v originále herec Ahmed Best). Jar Jar je Gungan, jeden z polo-obojživelníků, kteří žijí v močálovitém jádře planety Naboo.

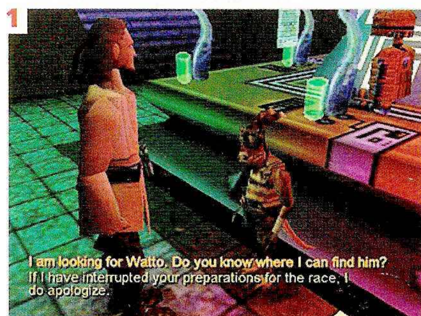


CAPTAIN PANAKA

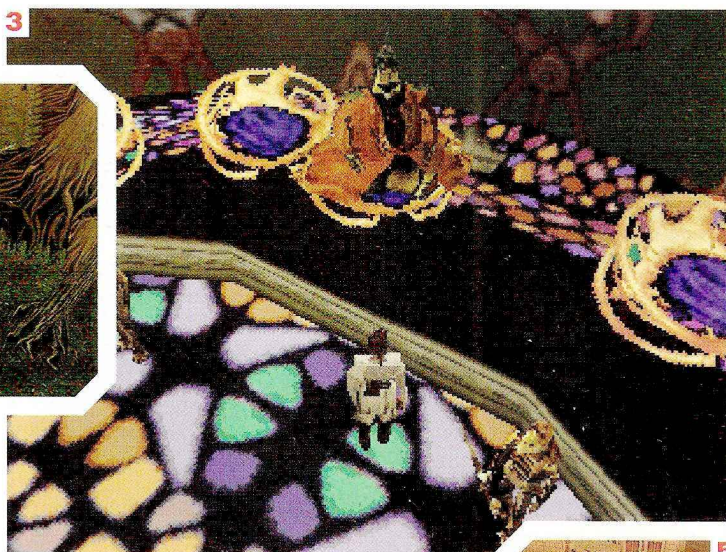
Velitel královniných bezpečnostních sil, ve filmu ho hraje Hugh Quarrie. Je naprosto loajální, a proto dostal za úkol ochranu královny, poslední ze čtyř hratelných postav ve hře.

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

[1-7] Jednou z hlavních deviz hry je její trochu výstřední multi-žánrový charakter. Dá se říci, že si nakonec na své přijde střílečkář i adventurista. Tohle od Lucase nebyl vůbec špatný tah.







porážet nepřátele za pomoci věcičky jménem Force Push. Poklepáním na tlačítko pro hlavní útok vyvoláte švih mečem, podržením tlačítka zběsilé šermování a kombinací double-tapů a joypadu vysoce účinné útoky. Je to snad až příliš jednoduché, je to nicméně obrovsky zábavané.

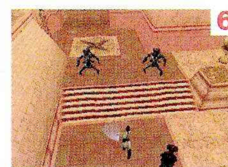


Hra využívá tradiční ukazatel energie, kdy jeho vyčerpání znamená návrat na začátek úrovně anebo na místo, které si uložíte, neboť hra má save pointy. Zbraně (s výjimkou laserových mečů) používají munici, jíž je třeba najít a nasbírat. Je zde ještě jeden ukazatel energie druhého útoku, který se doplňuje časem. Je tu, abyste nemohli donekonečna používat svůj speciální útok.

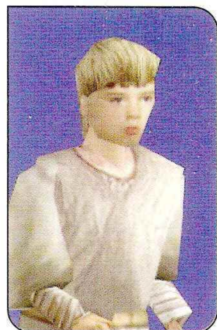
Mezi největší akční skvosty patří házení tepelných detonátorů do nepřátelské vřavy (to znamená zlikvidovat všechny jednou ranou) a rovněž odrážení laserových útoků zpět na jejich původce. Když stisknete tlačítko pro útok (to znamená vytasíte svůj meč), dokážete odvrátit až 80 procent laserových útoků, přičemž polovinu z toho lze odrazit zacíleným směrem. Takže stačí jen tak trochu zamířit a droida usmažíte v jeho vlastní palbě.











ANAKIN SKYWALKER

Otrok na planetě Tatooine. Objeví ho Qui-Gon, kterého zaujmou chlapcovy schopnosti. Přes své mládí je totiž vynikajícím Podracerem a skvěle to umí s technologií.



BATTLE DROIDS

Nejčastější nepřátelé v *Epizodě I.* Tito vychrtlí roboti jsou nástrojem Obchodní federace, která napadla Naboo. Naštěstí jejich konstituce je příliš slabá na to, aby odolala síle laserových mečů...



DESTROYER DROIDS

Silnější verze bitevních droidů. Dokážou se pohybovat v každém terénu a všude také nadělat pěknou paseku. Jsou vybaveni speciálním štítem. Jejich hlavní zbraní jsou lasery.



CORUSCANT MERCENARIES

Podivní zločinečtí vojáci žijící v temném podsvětí Coruscantu. Jsou to zruční bojovníci, mnohem obratnější než droidi. A právě tito vyvrhelové unesou královnu Amidalu.



DARTH MAUL

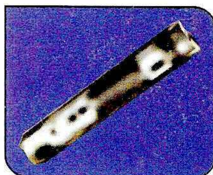
Principální padouch celé hry a služebník Dartha Sidiouse, tedy samotné skryté hrozby. Hraje ho Ray Parks, je to velice obratný válečník, navíc je vyzbrojen dvojsečným laserovým mečem.



Star Wars Episode I

ZBRANĚ

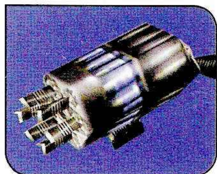
Tyto věcičky jsou nedílnou součástí Hvězdných válek. Od klasického laserového meče až po gunganovskou energickou kouli. Stručně řečeno: hodně věcí, jejichž funkcí je ničení. Podívejte se proto společně s námi, jak vypadá arsenál *Episode I*.



LIGHTSABER
Mnohem elegantnější než blaster - ideální k obraně i útoku.



BLASTER RIFLE
Velice výkonná dalekostřelná puška - standardní vybavení droidů.



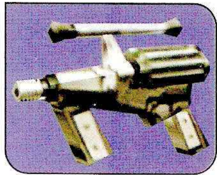
LIGHT REPEATING BLASTER
Dokonalejší v rychlosti palby než normální blastery.



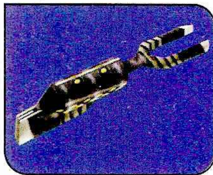
NABOO BLASTER
Výzbroj královniny gardy. Jedinou ve hře vlastní kapitán Panaka.



PROTON MISSILE LAUNCHER
Střílí malé protonové hlavice - účinný zejména proti velkým strojům.



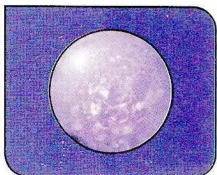
R-65 HEAVY BLASTER
Vystřeluje silné energické náboje - velice účinný v uzavřeném prostoru.



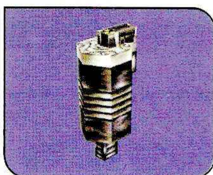
DROID STUNNER
Paralyzuje téměř každého nepřítele. Má jej pouze královna Amidala.



THERMAL DETONATOR
Ničí absolutně vše v dosahu 20 metrů - zacházejte s ním opatrně!



GUNGAN ENERGY BALL
Výkonný paralyzátor se širokým dosahem, vyvinutý Gungany.



FLASH GRENADE
Malá výbušnina, slouží k oslnění nepřítele



HEAVY REPEATING CANNON
Malý dostřel, ale nadělá hodně škody. Droidi ho milují.

Po celé úrovni můžete najít ještě další zbraně - ty jednak slouží k větší pestrosti hry, jednak k likvidaci hodně nepříjemných nepřátel. Někdy se vám také stane, že teprve až když narazíte na bandu hnusných zlotřilců, vzpomente, že před nějakou tou chvílí jste náhodou šli kolem tepelného detonátoru nebo nějaké takové jiné věcičky a nechali to tam ležet.

Stisknutím tlačítka Select získáte informace nejenom o zbraních a zásobě munice, ale také o obsahu vašeho inventáře. Je to jednoduchý, avšak účinný systém - od postav, které potkáte, můžete dostávat různé věci. Například se potkáte s člověkem, který po vás chce nějakou věc, no a tak se můžete domluvit, že to za něco (pro vás užitečnějšího) prostě vyměníte.





[1-2] Nenech se uchlácholit zdánlivým klidem a svou bezpečnou samotou, mladý Jedi. Nebezpečí číhá za každým rohem. Nechť tvůj meč nikdá nevyhasne!

Hra má skvělou grafiku, vše je velice plynulé, bez kazu. Zvláštní zmínku si zasluhuje animace nepřátel. Nejenom že vypadají a pohybují se velmi realisticky, ale každého z nich lze zničit několika různými způsoby, často velice efektními. Podobně skvělý je i zvuk - nejenom že zde pochopitelně narazíte na dokonalé zvukové efekty z filmu, ale hra obsahuje i původní filmovou hudbu Johna Williamse. Hudební témata se pak mění v závislosti na tom, co se děje na obrazovce. Je možná tak trochu škoda, že pouze postavy Jar Jara a Anakina (Ahmed Best a Jake Lloyd) jsou mluvené filmovými herci. Ale nakonec člověk si toho ani nevšimne, respektive často teprve po důkladném prostudování manuálu zjistí, že tu chybí McGregor, Portmanová, Neeson a spol.

> NEJENOM ŽE NEPŘÁTELÉ VYPADAJÍ A POHYBUJÍ SE VELMI REALISTICKY, ALE KAŽDÉHO Z NICH LZE ZNIČIT NĚKOLIKA RŮZNÝMI ZPŮSOBY, ČASTO VELICE EFEKTNÍMI.



Kdybychom měli uvést nějaké slabší místo, pak by to snad byla kamera. Je trochu škoda, že nelze nic dělat s tou divnou perspektivou, z jaké na dění pohlížíte. Krátce řečeno: někdy by se hodila trochu větší míra flexibility, například v exploračních partiích. Takže zatímco dění máte plně pod kontrolou, o kameře se to říci nedá.

Ale celkově nelze než konstatovat, že *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* je trefa. Je to ta nejdokonalejší a nejpromyšlenější konverze filmu na hru, která se kdy objevila. Snad největším plusem je ono již zmíněné promísení žánrů, i když je pochopitelně otázkou, jak by si hra vedla, nebýt tématu Hvězdných válek. Není pochyb, že přitažlivost postav jako Obi-Wan nebo Qui-Gon se na úspěchu hry podílí více než z poloviny, ale i tak, nebo právě proto, že tato hra je povinnou „smaženicí" pro každého, kdo se považuje za fandu do Hvězdných válek.

Daniel Griffiths 

Alternativy...

Tomb Raider 3	10/10
Star Wars Episode I	9/10
Broken Sword II	9/10
Star Wars MOTK	6/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Svět *Episode I* skutečně jako živý.** 8
■ HRATELNOST:	**Stanete se součástí filmu. Bez nadsázky.** 9
■ ŽIVOTNOST:	**Hra je dostatečně velká i náročná.** 9

Tento titul je velice zdařilým překřížením žánrů, jako velký klad se ukazuje dokonalá věrnost filmové verzi.

9 Z DESETI

■ VÝROBCE:	Argonaut	■ VYDAVATEL:	Fox interactive
■ DATUM VYDÁNÍ:	červen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	plošinovka







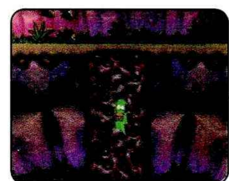


[1-6] Tyhle obrázky jsou masáž očí. *Croc 2* je neustále proměnlivá vizuální hostina o několika chodech. Hýří sytými barvami, oslnivými efekty a navíc se hýbe uspokojivou svižnou rychlostí.

Croc 2

Najdou se ve světě dokonce **takoví lidé,** pro které jsou **krokodýli jen materiál na kabelky.** Ať je vezme tyrannosaurus!

Můžete ho buď milovat, nebo nenávidět. *Croc* si vybudoval obdivuhodně velkou základnu fanoušků, takže není velkým překvapením, že se Fox rozhoupal k výrobě pokračování. Zde je a jmenuje se funkčně a prostě: *Croc 2.* Stejně jako její předchůdce ani tato plošinovka není dokonalá, ale zároveň není neatraktivní. Je vlastně docela hezká. *Croc 2* záměrně staví na základech, které vybudovala jednička.



Mladý Croc je v říši plazích virtuálních hvězd významnou postavičkou. **Od minule pochytil hezkou řádku nových schopností a je celkově mrštnější a pohyblivější.** Ve všech úkonech, od používání power-upů až po houpání se na provaze a lezení po zdech, je náš malý hrdina jaksi všestrannější.

Není překvapením, že oblasti a levely, které navštěvujeme, mají rozmanitější a složitější strukturu. Nějak musí své nové schopnosti Croc využít. Ve hře jsou přítomny čtyři kmeny Gobbů. I když tohle označení zní, jako kdyby šlo o nějakou provinční punkrockovou kapelu, ve skutečnosti se jedná o malá, kulatá, chlupatá stvořeníčka, která jsou narozdíl od mini-krokodýla téměř bezbranná. Oni vlastně ani nechtějí bojovat. Aztéčtí, námořničtí, jeskynní a kozáčtí Gobbové by nejraději nedělali nic jiného, než pili zázvorovou limonádu a soutěžili ve svém národním sportu, v krkání. Bohužel jejich pán Baron Dante (fůůůůůj!) má trochu jiné představy.

> NENÍ PŘEKVAPENÍM, ŽE OBLASTI A LEVELY, KTERÉ NAVŠTĚVUJEME, MAJÍ ROZMANITĚJŠÍ A SLOŽITĚJŠÍ STRUKTURU.



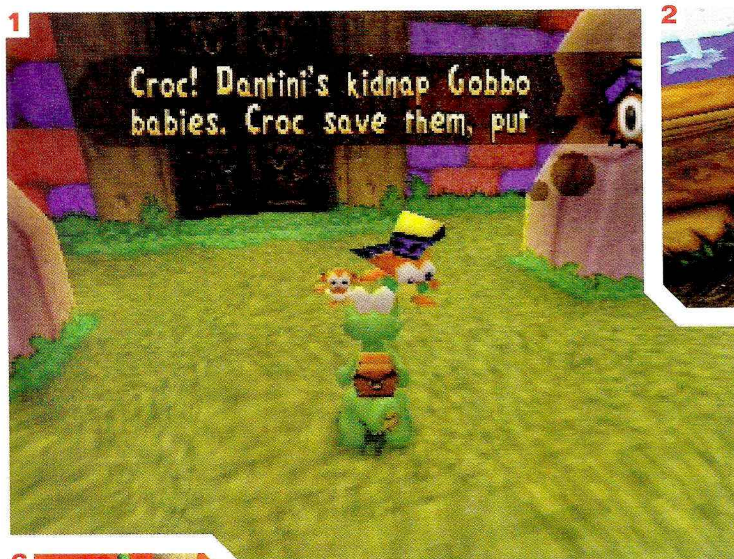


[1] Chlupatý pan kulička nabízí výbušniny. [2] Na co most, když to Croc přeskočí?

Narozdíl od lineární (level za levelem) struktury svého předchůdce *Croc 2* umožňuje svobodu ve výběru následných úrovní. Každý ze čtyř kmenů žije v jedné vesnici. Na těchto místech se nachází vždy několik dveří, které vždy hlídá jeden Gobbo. Když se ho zeptáte, vysvětlí vám, jaký úkol budete muset za dveřmi splnit. Můžete si mezi úkoly vybírat dle libosti a v jakémkoli pořadí. Když dokončíte všechny levely ve vesnici, můžete se posunout do další.

Náznak příběhu, který se váže ke každému levelu, je docela zajímavý nápad. Alespoň víte, že to, co

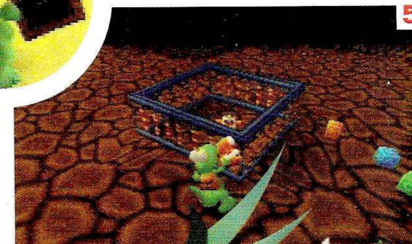














[1] Skoro každý obyvatel tohoto světa má nějaký vypečený úkol. [2-5] Kamera se velice dobře přizpůsobuje vaší situaci, což se velice hodí vzhledem k komplikované akci, jež vás na každém kroku čeká. [6] Nebezpečí! I když to tak nevypadá.

děláte, má ten či onen účel, a není to tedy jen o samoúčelném hledání cesty ven. Hlídací Gobbo vám nejdřív vysvětlí, že například jde o záchranu sendvičů před klovajícími vránami nebo nalezení malého Gobba, ztraceného v ledové jeskyni. Pak pravidelně přijde prosba o pomoc.

Popravdě - praktický rozdíl oproti levelové struktuře je velmi malý, ale pocit z toho je prostě nějak příjemnější. Alespoň občas. Je zde například jeden level, kde Croc honí jednoho Dantiniho (to jsou Danteho poskoci), který ukradl námořnickým Gobbům jejich ptačího maskota. S papouškem v pazourách se Dantini pokouší dostat ven dříve, než se Crocovi podaří ho dohonit. To ale přeci nemůžete dopustit, že ne?

Na začátku hry Croc dostane nákupní kartu zvanou Swap Meet Pete's Loyalty Card. V každé vesnici je pobočka stejnojmenné prodejny, kde lze předložením nabité karty nakupovat užitečné power-upy. Ještě technická poznámka: karta se nabíjí body získanými za sebrané krystaly. V obchodech Swap Meet jsou například k dostání tři druhy 'želé'. Pokud je použijete správným způsobem, zpřístupní vám místa, která jsou jinak zavřená. Nebo si můžete koupit mechanického Gobba, kterého stačí na označených místech zaktivovat, a on ukáže Crocovi cestu k minihře. Mechanický Gobbo má ovšem omezenou energii a navíc je ho třeba ovládat dálkovým ovladačem. K minihře se dostanete jedině, když zvládnete nejkratší cestu a časový limit.



Pokud budete chtít sebrat 100% krystalů, dá vám to hodně práce. Bez nalezení všech miniher nebude možné k tomuto cíli vůbec dojít. Na druhou stranu můžete dohrát *Croca 2*, aniž byste se obtěžovali sbíráním všech krystalů do posledního kousku. Tím byste ovšem přišli o možnost navštívit skrytou vesnici s několika bonusovými levely, která se zpřístupní jedině v případě 100% úspěchu. Nebude to lehký úkol, a kdo si ho vezme za svůj, měl by se obrnit nekonečnou trpělivostí a vyhradit si spoustu volného času.

Ve hře jsou ještě jiné minihry. Například v námořnické vísce se Crocovi podaří naleznout malou loďku v řece. Po rozhovoru s poblíž stojícím Gobbem se dozví, že Dantini a Gobbové se zrovna chystají k závodům na člunech. Také se dozví, že navzdory své námořnické odbornosti nejsou místní Gobbové v závodění na lodích zrovna přeborníci. Následuje očekávaný dotaz: „Nechceš to vzít za nás, Crocu?" Celá věc vede k moc pěkné minihře, kde se snažíte skončit proti Dantinim první v tříkolovém závodě.



DVA ZA JEDNOHO

Jedním ze zajímavých aspektů hry *Croc 2* je volba Share Play, kde se hraje společně ve dvou s jednou postavičkou. Pokud si dobře vzpomínáme, první hra v dějinách, která něco podobného nabídla, byla *Space Invaders* na platformě Atari, to jen tak na okraj.

O co přesně jde? Share Play umožní dvou hráčům, každému se svým joypadem, aby ovládali současně některé pohyby Croca. Takže nakonec na úspěšném manévru mají podíl oba. Nebo spíše se budou oba podílet na jeho pádech. Je možné si nastavit, které pohyby bude který hráč ovládat. Možná že ne každému bude tahle volba po chuti, ale vyzkoušíte-li si ji, zjistíte, že je překvapivě velmi zábavná. K tomu samozřejmě patří vzájemné obviňování a nadávky létající vzduchem.





[1-4] Deštivo a 'zakaboněno'. V tomhle světě Croca čeká abnormální množství nástrah a spousta komických způsobů smrti.

MINIHRY JAKO ROZPTÝLENÍ

Při cestě vesnicemi se Croc setkává s mnoha Gobby. Někteří z nich mají pro krokodýlího hrdinu zvláštní úkoly. Jeden takový úkol spočívá v tom, že Croc musí vyhledat několik předmětů, ze kterých se pak postaví roztomilý sněhulák. Jiný úkol vyžaduje od Croca skákání a švihání ocasem do rytmu a na pokyn. Za úspěšné splnění dostane odměnu. Level Inca obsahuje závody v krkání. I když tyto většinou velmi jednoduché úkoly mají malý vliv na hru, působí přesto jako velmi osvěžující momenty. Jsou to detaily, které slouží celku...



[1-2] Croc kroutí ocasem na pokyn v naději, že získá něco dobrého.
[3-4] Nevkusný úkol: v krkání vám pomůžou bublinkové nápoje.

POKUD BUDETE CHTÍT SEBRAT 100% KRYSTALŮ, DÁ VÁM TO HODNĚ PRÁCE. BEZ NALEZENÍ VŠECH MINIHER NEBUDE MOŽNÉ K TOMUTO CÍLI VŮBEC DOJÍT.

Další rozptýlení se naskytne, když Croc navštíví jednoho Gobba, který se zabývá technikou. Tam se mu dostane informace, že Dantini šlohli kolečka od závodního auta tohoto kmene a že by bylo záhodno je potrestat. Opět se vám naskytne, tentokrát na konci tohoto levelu, příležitost zazávodit si proti Dantinim. Je to podobný úkol jako s loďkami s tím rozdílem, že je mnohem těžší.

Croc 2 používá ve své zvukové stopě pištící hlasy, dialogy plné žvatlání a hodně roztomilých efektů. Je plný nejrozmanitějších a nejzářivějších barev. Problém je s ním ten, že zatímco vypadá jako titul pro malé děti, jeho hratelnost je obtížná a tvrdá jako měsíc stará bageta. Croc je obdařen mizernými třemi životy pro každý level a ani ťuk navíc. Každé, i to nejmenší zaváhání ho stojí okamžitě jeden celý život.

První level je ještě velice jednoduchý, ale pak zjistíte, že křivka obtížnosti je strmá jako v málokteré hře. Přechod od učení k tvrdé realitě přichází jaksi příliš brzy, ve chvíli, kdy většina hráčů, včetně dospělých veteránů, ještě zdaleka nebude navyklá na ovládání. Croc má nepříjemnou tendenci upadnout z plošinky do záhuby přesně v okamžiku, kdy očekáváte dokonale provedený skok s odrazem od kraje. Než si na tohle zvyknete, mnoho času přijde vniveč.



Je tu tedy evidentní rozpor mezi prezentací a celkovým stylem na jedné straně a náročností hry na straně druhé. Nechceme podceňovat naše caparty, ale máme pocit, že tohle bude na ně trochu moc silná zázvorová limonáda. Životu je zde jako šafránu a máme obavy, že když hra odpinkne děcko za malou nepozornost od téměř dokončeného levelu až na úplný začátek, výsledný zážitek by mohl být až příliš frustrující.

Přesto - tato hra je lepší než *Croc 1*. Je také dostatečně odlišná na to, aby se vám ji vyplatilo kupovat, pokud jste fanoušky prvního dílu. Je však velmi složitá, až přehnaně. Naše skóre ukazuje hodnocení zejména pro hráče, který je ochoten se s hrou doopravdy porvat. Ostatní nechť si ji opatrně ještě vyzkouší u kamaráda či v prodejně. Možná přijdou na to, že Crocovy roztomilé zoubky, když stiskne, jsou ukrutně ostré.

Stephen Pierce 

Alternativy...

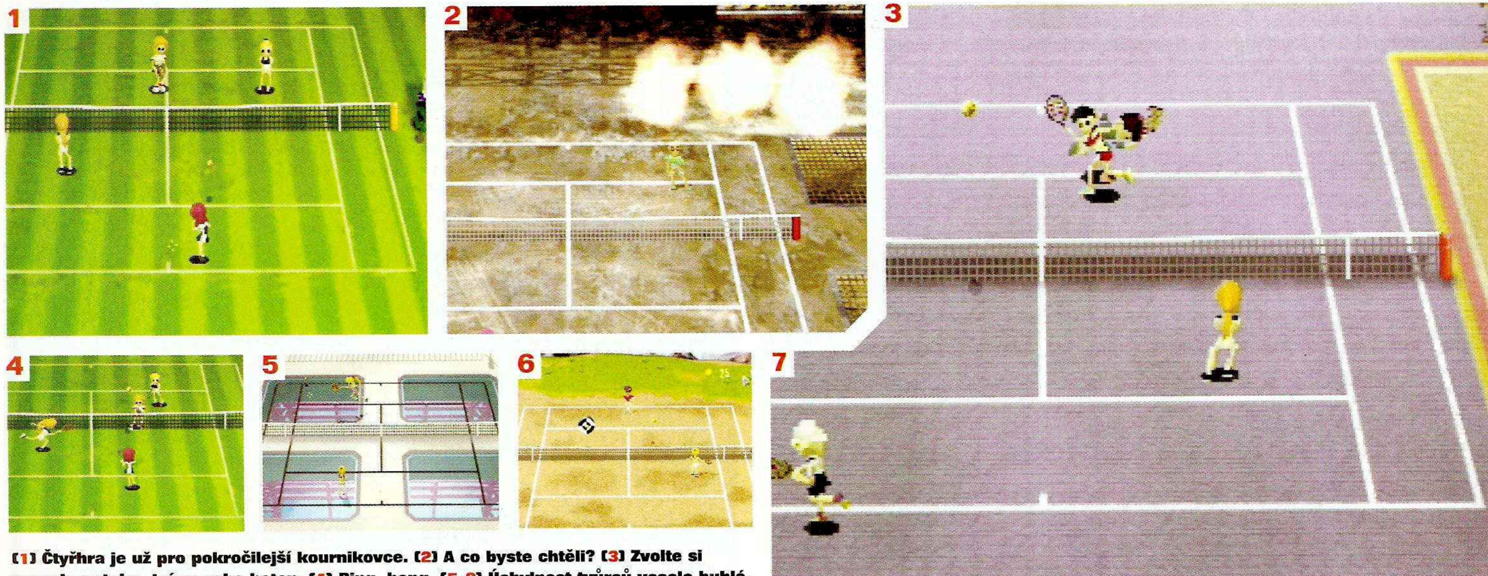
Crash Bandicoot 3	9/10
Spyro The Dragon	8/10
Croc 2	8/10
Croc	7/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Průměrná technicky, působivá esteticky. 8
HRATELNOST:	Frustrující, ale stojí za námahu. 7
ŽIVOTNOST:	Tuny levelů. 8

Větší, lepší a hezčí. A dost náročný, abyste z něj zestárli. Když si šestileté dítě sedne ke hře, bude mu, až konečně zničí Barona Danteho, čtyřicet let...

8 Z DESETI



(1) Čtyřhra je už pro pokročilejší kournikovce. (2) A co byste chtěli? (3) Zvolte si povrch: antuku, trávu nebo beton. (4) Bing, bong. (5-6) Úchylnost tvůrců vesele bublá.

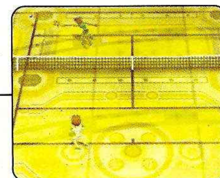
Anna Kournikova's Smash Court Tennis

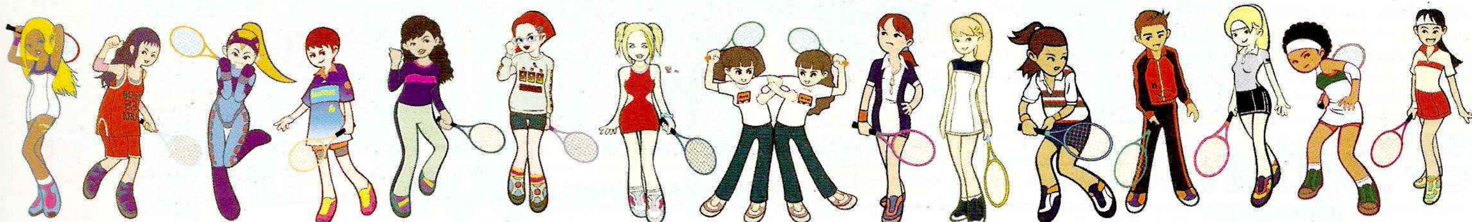
Hrát tenis na PlayStationu může být někdy pěkná otrava. A někdy taky ne.

Řekněme si to na férovku, z očí domočí, na rovinovou plošinu: tenis není zrovna nejzábavnější hra. Jasně, Korda by se mnou nesouhlasil, protože je to příležitost natláskat se lentilkově barevnými pilulemi a pak nechápavě vrtět hlavou a říkat „Doping? Cože? Ale já jsem nic nikam nedoping." Ale o to tady nejde, já hovořím o tenisu z videoherního hlediska. Šoupat figurkou mezi lajnami a pokoušet se trefit svištícího žluťáka většinu hráčů nenaplňuje blahem a nenatlakovává je to pocitem herního uspokojení. Pokud se ovšem tohoto bílého sportu (hele, rasismus, hurá) neujme firma, jako je Namco, která už sérií *Tekkenů* či božských *Ridge Racerů* dokázala, že udělat nudnou hru prostě neumí.

ODMĚNY ZA DOKONALÉ ZVLÁDNUTÍ HERNÍHO STYLU *AKSCT* JSOU TAK SLADKÉ, ŽE BY TO DIABETIKOVI URVALO SLINIVKU

Takže *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* (dále jen *AKSCT*) rozhodně nemá zapotřebí balamutit potenciální kupce reklamními slogany typu „Vy a vaše raketa v boji proti nejtvrdším nepřátelům!", kde se teprve z nonparelového písma dole na poslední stránce manuálu dozvíte, že ta raketa nemá trysky a lasery, ale extra tvrdý výplet. **Pravda, když se před člověkem poprvé vytlemí *AKSCT* v celé své úchylné vizuální kráse, na chvíli zapochybuje** (ten člověk). Sice roztomile detailní, ale ultrajednoduchá grafika s dětinskými postavičkami s velkými kebulemi, jejíž tvůrce zřejmě vyskočil z hibernační rakve, kam se uložil někdy kolem roku 1986, trochu zarazí. Takhle čistá retro stylizace už





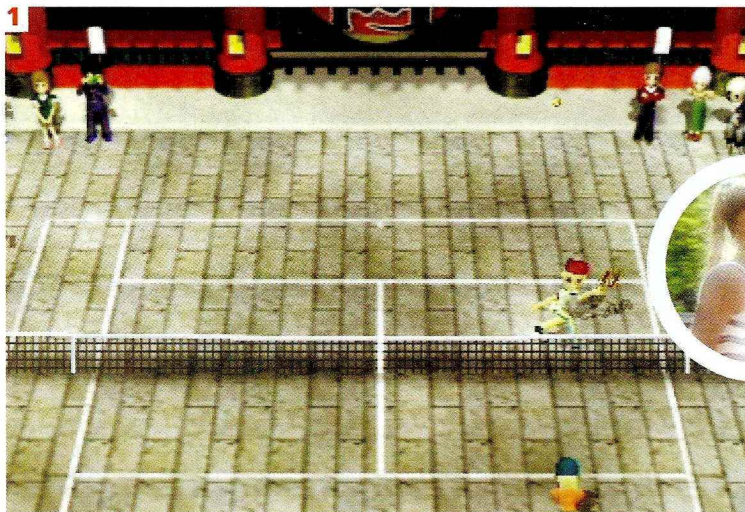








■ VÝROBCE:	Namco	■ VYDAVATEL:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	červen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	sportovní arkáda

1


2

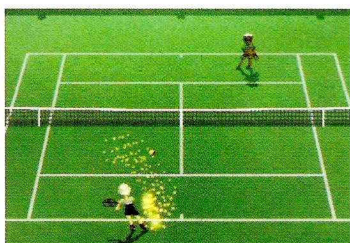

3


4


[1] Když napálíte diváka, tak zařve „Au!". Vysoce uspokojivé. [2] Kam se hrabe Lendl. [3] Hele, autobus. [4] Zvukový efekt opět na scéně. Slyšíte?

DEJVISŮV KAP

Vyhrát grandslamový turnaj je docela záhul, ale když to dokážete, tak neodejdete s prázdnou. Zkusit si něco, co vypadá jako pinkání s odjištěnými granátem je už sama o sobě masitá prča a co teprve nové postavy z ostatních videoher. Je lepší predátorský Yoshimitsu nebo nesmrtelný Pac-Man? Samozřejmě, že Pac-Man!



tady dlouho nebyla. Jakmile ovšem natankujete svůj první smeč, na přímočarý design spolehlivě zapomenete a dokonce si časem začnete vychutnávat všechny ty drobné vychytávky - třeba způsob, jakým se poražený hráč zklamaně plouží z kurtu, nebo legrační groteskový zvuk, když ho zasáhne míček a on hodí záda jako v nějakém filmu od Chrice Columbuse.

Než se tak ovšem stane, totiž než ten svůj první smeč napálíte, strávíte pár chvil v medvědím tréninkovém režimu - hra totiž ze začátku klade jistý odpor.





[1-2] Multiplayer (až pro čtyři osoby) tvoří královskou korunu hry.

Alternativy...

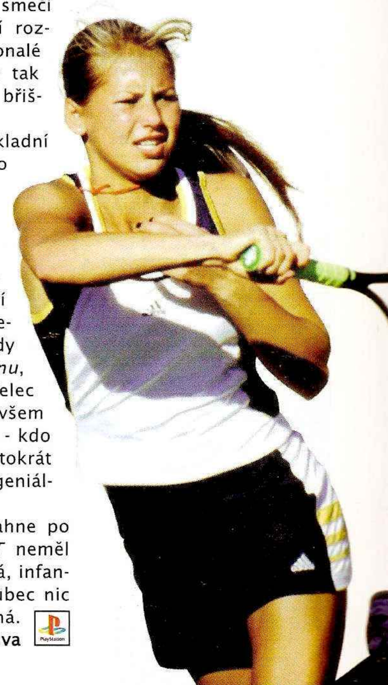
AK's Smash Court	8/10
All-Star Tennis	7/10
Sampras Extreme	7/10
Break Point	7/10
Smash Court Tennis	6/10

Není to samozřejmě tím, že by se jednalo o tak realistický simulátor - skutečnost byla zavázána do pytle a důkladně zpracována arkádovými baseballovými pálkami - ale přece jen vám nějakou tu minutu potrvá, než dokážete své míče řezat s tou správně nevypočitatelnou falší, než si zvyknete, že při smeči musíte počítat s půlsekundou pro hutnější rozmach, atakdále, atakdále. Odměny za dokonalé zvládnutí herního stylu *AKSCT* jsou ovšem tak sladké, že by to diabetikovi rozervalo slinivku břišní na krvavé chuchvalce.

O utajených postavách, které doplňují základní čtyřiadvacítku (s níž se můžete prohánět po celkem čtrnácti kurtech s různým povrchem, od betonu až po antuku), ani nebudu mluvit. Ale co takhle režim Smash Blast, ve kterém za síť metáte explodující míčky? Nebo co takhle dalších čtyřiadvacet postav, které dostanete po vyhrání turnaje a které tvoří zvlášť úchylný výběr figur z jiných her? Můžete si tady zahrát s takovými zjevy, jako je Eddy Gordo, Hiehachi a Yoshimitsu z *Tekkenu*, půvabná Reiko z *Ridge Racera* nebo střelec Richard z *Time Crisis*. Opravdový nářez je ovšem možnost vtělit se do legendárního *Pac-Mana* - kdo by zaváhal a nežral? U Namco se zkrátka tentokrát docela utrhli z řetězu. A to ani nemluvím o geniálním multiplayeru.

Celkově to vypadá tak, že ten, kdo prahne po přísně realistickém tenisu, by si s *AKSCT* neměl vůbec nic začínat. Hra je to poněkud úchylná, infantilně stylizovaná a s naším světem nemá vůbec nic společného. Zřejmě právě proto je tak zábavná.

Štěpán Kopřiva



VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Návrat do osmdesátých let. 6**
■ HRATELNOST:	**Vysoce silný tah. 9**
■ ŽIVOTNOST:	**Docela tuhá, navíc hodně tajných bonusů. 9**

I když to na první pohled vypadá dětinsky a navíc zastarale, je to docela solidně návyková šleha. Pokud ovšem nechcete hrát tenis. Tedy ten realistický tenis.

8 Z DESETI

1



2



3



4



[1] Důvěrně známý design *N4S*. [2] Policajt se vás snaží natlačit ke stěně. [3] Nedaj si pokoj a nedaj... [4] Trojková formace.

Need For Speed Road Challenge

Světla svítí, klakson troubí a idylický venkov sviští za oknem. Smečka policejních aut v těsném závěsu. Už počtvrté.

Smůla, jinak se tomu snad ani říkat nedá. Třetí díl slavné série *Need For Speed 3: Hot Pursuit* se Electronic Arts podařilo s geniálním marketingovým citem načasovat pouhý měsíc po premiéře *Gran Turisma* (které ho regulérně převálcovalo) a současnou čtyřku zase vypouštějí měsíc po tom, co se na pultech playstationových obchodů zažlutil bombastický *Ridge Racer Type 4*. To je prostě pech. Protože i když - stejně jako trojka - čtvrtý kousek *Need For Speed: Road Challenge* představuje v kontextu závoďáckých her silný nadprůměr, z porovnání s absolutní špičkou vychází lehce pochroumaný a s otřesenou dávkou sebedůvěry. Což ovšem neznamená, že bychom si teď měli na *Need For Speed* posměšně ukazovat a strouhat mu mrkev, to rozhodně ne. *Road Challenge* žádnou mrkev nepotřebuje, na to je pořád ještě dostatečně suverénní, než aby se musel schovávat za zeleninu. To je jasné už od chvíle, kdy se před vámi otevře tradičně elegantní menu a člověk hlasitě zapolyká při pohledu na všechna ta žihadla, která se mu nabízejí. **Aston Martin D87, Pontiac Firebird, Jaguar XKR, Chevrolet Corvette, Ferrari 550 Maranello, Porsche 911, Lamborghini Diablo SV, McLaren F1 GTR a další a další** - to všechno jsou vozy, se kterými to můžete s ječením spálených gum bezhlavě krosit krkolomnými venkovskými okreskami a nebrat zajatce.



1



2



[1] Krajina docela dost ujde. [2] Předveďte těm suchoprdům pár akrobatických figur. [3] F-E-R-R-A-R-I.

Electronic Arts navázali na dynamitickou arkádovost předcházejícího dílu a podařilo se jim vytvořit solidní rychlostní smršť. Je samozřejmě fakt, že grafika (která je oproti Hot Pursuit o poznání precíznější) stále ještě nedosahuje fenomenální úrovně

3









■ VÝROBCE:	**Electronic Arts**	■ VYDAVATEL:	**Electronic Arts**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**v prodeji**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**závodní arkáda**


1


2


3

[1] Pochopitelně je tu i replay, abyste se mohli pokochat, jak jste to podělali. [2-3] Pokud už máte dost toho být pronásledováni, otočte to a staňte se pronásledujícím. Spokojenost zaručena.

Ridge Racera Type 4 a jedoucí auta nemají při pohledu zblízka hladké aerodynamické tvary jako v *Gran Turismu*, ale to je ten problém, o kterém už jsem se zmiňoval - takhle dopadne ve srovnání s těmi dvěma totálními hrami skoro každá playstationová jízda. Naštěstí si *Need For Speed: Road Challenge* uchovala své dědictví po předcích, svůj jedinečný drajvový trumf, a sice režim Hot Pursuit. Můžete mít plné zuby (hlavně když si je nebudete čistit) všech test driverů, turnajů, klasických závodů i speciálních okruhů, ale tohle se nikdy neomrzí. **Stejně jako u jejich předchůdců, i tady když se řítíte úzkou silnicí, sebevražedně smykujete v pravoúhlých zatáčkách a za sebou přitom slyšíte vytí policejních sirén, říkáte si, že ten *Need For Speed* má přece jenom sakra něco do sebe.** Svatá slova. Neudolatelná smečka policejních aut, která se vám nonstop drží za zadkem, drsné pokusy poldů vás jakýmkoliv způsobem zastavit - od snahy vytlačit vás z vozovky přes zátarasy až po hřebíkové pásy na propíchávání pneumatik - vaše zběsilé kličkování, když nasadí takzvanou trojkovou formaci a pokusí se vás vzít do kleští, brutální karamboly a hromadné havárie jak z filmu Blues Brothers, to je to, co dělá z *Need For Speed: Road Challenge* titul, který stojí za zahrání. Připočtěte si k tomu ještě lákavou možnost, která zákeřně vybízí, abyste si to vyzkoušeli taky z druhé strany, usedli do policejního bavoráka, spustili sirénu a podle pokynů z vysílačky a blikajícího radaru začali honit a sejmuli ty parchanty, co furt překračují povolenou rychlost, a je to jasné, past hratelnosti sklapla.

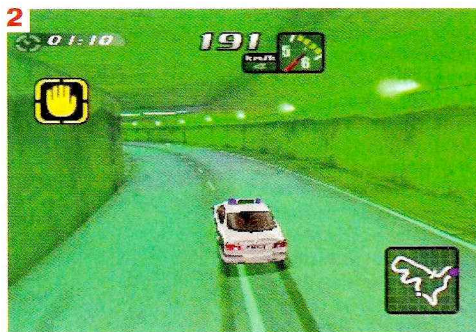
Ano, *Need For Speed: Road Challenge* sice nedosahuje těch nejvyšších automobilových met na PlayStaionu, ale v režimu Hot Pursuit nabízí tak zběsilý rachot, že by to nedostalo jen hluchoněmého slepce s amputovanými prsty.

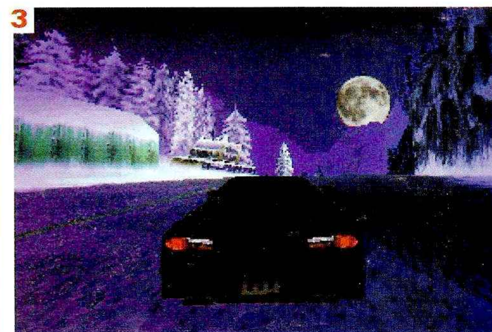
Štěpán Kopřiva 

Alternativy...

Ridge Racer Type 4	9/10
Driver	9/10
Destruction Derby 2	9/10
Grand Theft Auto	8/10
NFS Race Challenge	8/10


1


2


3

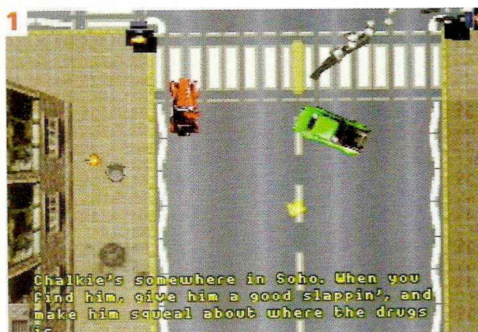
[1-2] Pane vrchní, dal bych si jednoho bavoráka! Policejního! S ledem! [3] Noční jízda.

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Jde to. 8**
■ HRATELNOST:	**Jede to. 7**
■ ŽIVOTNOST:	**Žije to. 7**

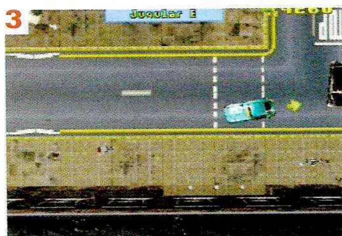
Díky policejně stíhačkovému režimu je *Need For Speed: Road Challenge* opět neobyčejně zahuštěná - ale na *Ridge Racera Type 4* přece jenom nemá. Sorry.

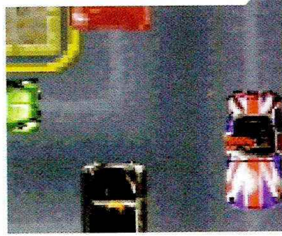
8 Z DESETI











[1] Tento vzkaz se za deset vteřin sám zničí. Pamatujte, drogy a násilí nejsou žádná sranda. [2] Nastartujte svůj motor. [3] A vydejte se do ulic. Cymberwell sice není tak úplně legendární Highway 66, ale pocit z toho je v zásadě stejný. [4] Pamatujte si na film Francouzská spojka. Je to údajně jedna ze základních inspirací.

GTA: London 1969

Londýn v šedesátých letech: **mikrosukně, maxivlasy,** Michael Caine a hlavně **nepřehledná líheň organizovaného zločinu.** Nádhera...

Londýn 1969. Podsvětí hlavního města vládne nechvalně známý zločinecký gang, vedený dvojicí dysfunkčních, nebezpečných psychopatů. Londýn je víceméně panstvím dvojčat Crispových. Moment, zvoní mi telefon...

To, co tu máme, je jednoduchý datadisk jedné z nejvíce prodávaných her pro PlayStation, *Grand Theft Auto*. *GTA* je něco jako enfant terrible videoher, charakterizují ji malá 2D auta, která jezdí nehezkým 2D městem a jsou terčem střel pocházejících od policejních spritů. Skoro jako na Amize, budiž ji země lehká. Přesto se stala velmi žádanou, božsky populární hrou. Většina její působivosti pramenila z magické hratelnosti založené na tom, že můžete jít kam chcete a dělat si co chcete, takže hráči mohli nesčetné úkoly plnit vlastními metodami.

GTA si získala sympatie veřejnosti natolik, aby mohlo vzniknout i pokračování. *GTA: London 1969* je takzvaným 'balíkem misí' - datadiskem, který funguje jedině s podporou původní hry. Paradoxně tu však nejde o žádný kód, který by byl obsažen na původním disku. Program po úvodním nahrání vyžaduje vložení původního disku *GTA* jen proto, aby zkontroloval, jestli ho máte. Je to férový obchod, z něhož plynou zřejmé výhody. Abyste získali *London* - hru, která nutno říct, že ve srovnání s originálem nemá ani polovinu - , musíte zaplatit za obě hry částku rovnající se jedné plné hře. **Věrní fanoušci *GTA*, kteří hru vlastní, budou odměněni úplně novým městem za poloviční cenu, než je obvyklé. Obě vyhlídky jsou košer.**



Takže máme na projížďky Londýn kolem roku 1969 (oproti třem městům z původní *GTA*, která se odehrávala v USA), což znamená, že místo Chevroletů

O CO KRÁČÍ?

Hrajete se skupinou legračně pojmenovaných postav, jako je Maurice Caine, a propracováváte se přes řadu čím dál tím úspěšnějších zločineckých bossů, dokud tomu peklu neuděláte konec. Jako třešnička na dortu se skví jeden dopravní prostředek, který lze ve hře naleznout: tank!



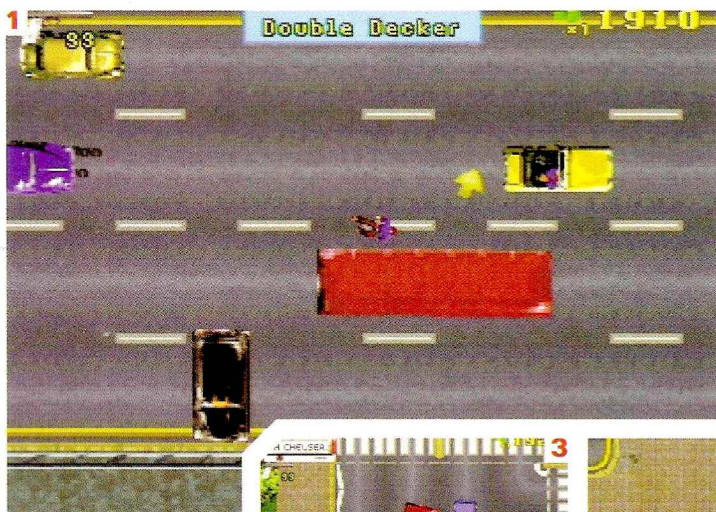








■ VÝROBCE:	**Rockstar**	■ VYDAVATEL:	**Take 2 Interactive**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**květen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**18+**
		■ STYL:	**závodní/simulátor zločinu**

1


2


[1] Počkejte si na autobus a udělejte si vyhlídkovou jízdu po Hide Parku. [2] Nebo pokud chcete, raději srdcem slunného Wesminsteru. [3] Na závodní smyky tahle kára stavěná rozhodně není. [4] Lotus 7 se v této hře jmenuje Locust. Jedna ze spousty slovních hříček ve hře. [5] Navštivte Keefa. Určitě nechystá nic dobrého.

3 4


5


GTA

tady budou auta jako Capri, červené londýnské autobusy a Vespy místo Harleyů. Když ale tvůrci hry zjistili, že musejí něco zaplatit výrobcům aut, změnili jim názvy - takže se z Capri stalo Crapi atd. Něco jako v nelicencovaných fotbalech hráč jménem Podhorský. Podobně, i když se tu nacházejí některé známé londýnské ulice a čtvrtě, jsou i jejich jména na mapě mírně pozměněna.



Dobrou zprávou je, že se tentokrát vylepšila grafika. Auta už na rozdíl od první hry nevypadají jako kubistická monstra a příšerně trhavý tok obrazu je nyní plynulejší. **I přes tyto změny však *GTA London* vypadá stále hrozně zastarale, ale koneckonců to ani nová hra není - ještě jednou připomínáme, že jde o datadisk (patrně první svého druhu na PlayStation).**

Základy hratelnosti jsou totožné. Potloukejte se po poloprázdných ulicích v centru Londýna (trochu divné spojení, asi jako vylidněný Václavák - red.) s pomocí rozmanitých vozidel, používejte donucovací prostředky, přemlouvejte a zastrašujte lidi, a pokud to nepůjde, ve vzteku je zabijte. Pokud se vám líbil děj první hry, bude se vám líbit i tato. Na druhé straně pokud jste došli k názoru, že je to pořád stejná hloupá brutální pohádka, *London* váš světonázor těžko změní. Vypadá to asi, jako kdyby se daly dohromady hlavy z Take 2, sedly si k velké bílé tabuli a sepsaly na ni všechny zločiny z 60. let, na které si vzpomněly. Někteří věděli o čem mluví a někteří očividně ne. A tak nám zanechali horu neuvěřitelně sporných zápletek. Dialog se opičí po Profesionálech a podobných TV-řad, což obojí patřilo hluboko do let 70. Frajeři a zločinci tu pobíhají ve zvonových kalhotách populárních též o pět šest let později, než uvádí datum v názvu hry. Dokonce některé detaily odpovídají dekádě osmé! Alespoň soundtrack je naštěstí stejně kvalitní jako v první hře. Co však pro tento titul mluví především, je cena, kterou za něj zaplatíte. Předpokládejme, že už vlastníte *Grand Theft Auto*, tahle hra vám za poloviční cenu předloží až 20 hodin zbraní, aut a nápadité hratelnosti. Je jen škoda, že na skutečné pokračování *GTA 2*, si musíme ještě chvíli počkat.

Daniel Griffiths 

FRAJEŘI A ZLOČINCI TU POBÍHAJÍ VE ZVONOVÝCH KALHOTÁCH POPULÁRNÍCH TÉŽ O PĚT ŠEST LET POZDĚJI, NEŽ UVÁDÍ DATUM V NÁZVU HRY.

1


2


[1] Dvojčata Crispsovi. Koukněte na šéfíka. (mimochodem, je to ten napravo). [2] Take 2 nám zapoměli prozradit, že tu hraje i David Bowie.

Alternativy...

Driver	9/10
Grand Theft Auto	8/10
GTA: London, 1969	7/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 15

■ GRAFIKA:	**Lepší, ale stále 2D a stále to není žádná bomba.**	4
■ HRATELNOST:	**Stejná, poutavá a zábavná.**	8
■ ŽIVOTNOST:	**Za poloviční cenu určitě stojí.**	7

Nepředvádí nic nového a její objem je menší než u původní hry. Ale pokud jste fandou *GTA* a nevadí vám vtipy 70. let, pak jsou to dobře investované peníze.

7 Z DESETI

■ VÝROBCE:	Tamsoft	■ VYDAVATEL:	Activision
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	RPG





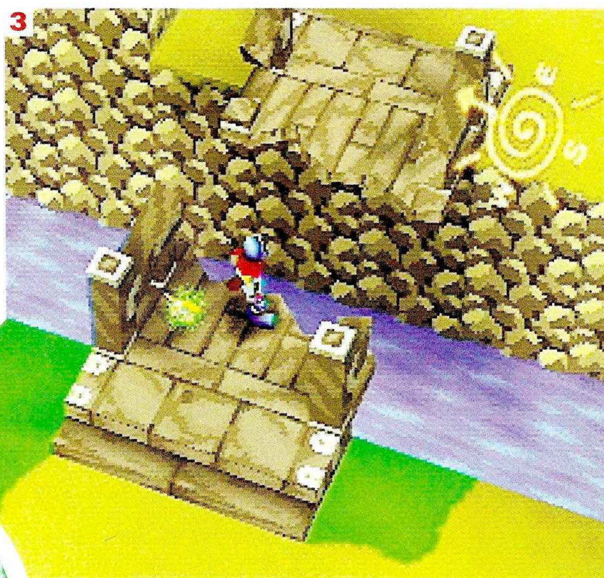


Guardian's Crusade

Je tu nová Japonská RPG! **Máte radost? Tak si ten pocit vyrvěte ze srdce i s kusem chlopně.** Tahle hra je určena jen těm nejmenším - **navíc se slabostí pro hrochy.**







[1-2] I když to tady není vidět, v boji vám můžou pomáhat hračky. Na klíček. Vážně. [3] Knight neskočí a neskočí. Skákání mu vůbec nejde.

Všichni vědí, že děti nenosí čápi. Děti nosí čepičky, dupačky a pleny, ale čápy nikdy. Zato čápi děti taky nenosí - nosí jen růžové létací hrochy. Je to jejich specializace, studovali kvůli tomu vysokou školu, aby z nich mohli být zkušení hrochonoši, ovšem ani moderní školství vás nepřipraví na útok okřídlených démonů a veškeré červené diplomy vás nezachrání před úderem blesku, a tak najednou jeden čáp dočápoval a bezprizorní hroší fakáně se řítí dolů rychlostí vyměřenou zemskou gravitací. Růžová střela země vzduch jako naschvál dopadá do cesty vegetujícímu rytíři jménem Knight, který si vezme za úkol dovést mimino do náruče jeho tlustokožecké rodiny. Pokud se mu to nepovede, nastane vláda Temnoty čili regulérní konec světa. Ende.



Tedy, jako návnada hráčského zájmu nic moc. Nedovedu si představit hráče slintajícího nad představou, že se bude moct starat o růžového hrocha. Snad jen naši čtyřprocentní občané zajásají nad tvorem ve své oblíbené barvě, ale my ostatní normální, co si to raději rozdáváme s ovcema, jimi můžeme jen pohrdat. Herní systém je bezostyšně vytažený z elegantního koženého pláště *Final Fantasy VII* a narvaný do jásavě barevných dětských tepláků. Jednou z mála sympatických změn proti většině japonských RPGček je to, že své nepřátele vidíte ještě dřív, než na vás zaútočí. Vrtí se kolem vás v podobě růžových spermií, takže pokud nechcete být oplodněni soubojem, můžete se jim včas vyhnout. Na cestě k cíli nebudete totiž jen likvidovat nepřátele, ale hlavně pečovat o hroší novorozeně, aby se u něj vyvinuly potřebné superschopnosti a aby byl v boji potřebnou oporou.

Guardian's Crusade je hra, která má pečeť „pouze pro děti" vypálenou na čele jako Kainův cejch. Je to roztomilé, je to barevné, je to veselé, je to příjemné, je to originální, ale celkovou infantilnost to může zakrýt asi tak, jako může lesní vůně ve spreji zakrýt smrad otevřené žumpy.

Jiří Pavlovský





[1-2] V tomto případě nemusíte mít strach z probděných nocí. Alespoň pokud je vám víc než šest.

Alternativy...

Final Fantasy VII	10/10
Wild ARMS	9/10
Alundra	9/10
Guardian's Crusade	5/10

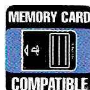
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Čistá, veselá, ba i nápaditá.	7
■ HRATELNOST:	Nic nového pod RPG sluncem.	5
■ ŽIVOTNOST:	Kanárek v mikrovlnce vydrží podstatně déle.	3

I přes veškerou snahu a bizarní nápady tvůrců nemá šanci zaujmout ani toho nejfanatičtějšího příznivce japonských RPGček. Japonci jsou japonci...

5 Z DESETI







■ VÝROBCE:	Infogrames	■ VYDAVATEL:	Infogrames
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	plošinovka/strategie



[1] Bojování. Velmi nedokonalé. [2] Asterix se topí - aspoň něco, co se bude publiku líbit. [3] Strategická část vypadá hrozně. Ale nejhorší je, že je to navíc ještě hrozná nuda. [4] Takhle to vypadá při útoku. Nic víc se nestane. [5] Nudo, tvé jméno je Asterix.

Asterix

Vezměte jeden z nejvýznamnějších **kulturních exportů Francie,** udělejte z něj nudnou hru a tu pak vydejte za šokující plnou cenu. **Hra *Asterix* je zločin.**







[1] Tlustá postavička kašle na divočáky a jde na sběr mincí. [2] Zase [zívnutí]. [3] Moment, na který jsme se nejvíc těšili: konec úrovně. Hurá, vypni to!

Daleko před tím, než se objevili mrňaví sprosťáci ze *South Parku* a podivně fungující domácnost *Simpsonových*, byl nejoblíbenějším kresleným seriálem světa *Asterix*. Mezi francouzskými comicsy si získal značnou oblibu hlavně proto, že šlo o Galy, zvláštní směsici křupanství, bohémského způsobu života a národní hrdosti. Asterix byl a dodnes je středem pozornosti, rodinným stříbrem sladké Francie. Je ale hrozná škoda, že se s takovou legendární, milovanou postavou setkáváme v tak bídné situaci. Stručně řečeno je *Asterix* coby nová hra od Infogrames prostě příšerný. Nejen že se ani náhodou nedokáže přiblížit atmosféře mnoha kreslených seriálů, které o něm existují, ale je to pěkná slabota i co se programování týče.

'Díky' designu je *Asterix* taková malá odporná hra, jenž postrádá jak potřebný šarm, tak zejména hratelnost. Hlavní důraz je kladen na strategické prvky. Na různých místech se nacházejí lektvary Druida Getafixe, které mohou vypít (neviditelné) domorodé jednotky a pak zaútočit na sousední území ovládané Římany. Střet spočívá v bitvě mezi dvěma neosobními čísly, kde zcela chybí design a vzrušení při multiplayerových strategiích stolního typu, jež byly evidentně předobrazem.

Menší ulehčení od té hrůzy vám v určitých oblastech nabízí řada miniher. Tyto jsou plně 3D, a i když jsou snímány z jedné dané perspektivy, mají dosti osvěžující účinek. Přesto otázka musí znít: vypili snad programátoři při práci na grafice příliš mnoho kouzelného lektvaru na kuráž? Že by se jim zakalil zrak a potáhl jazyk a oni zapomněli na tu nudnou práci s hratelností? Sbíráte mince. Obrazovka se při chůzi roluje. Obrazovka se zastaví. Nějaký Říman zničehonic zaútočí na vaše pozice. Vy se pohnete, pak několikrát zmáčknete tlačítko pro útočení. Detektor střetů se rozhodne, že jste dost blízko nato, abyste zasadili jednu dvě rány, Římané létají pryč z obrazovky a pak je znovu na řadě sbírání mincí. Pak se objeví lebeční atrofie, a tak mají aspoň kolemjdoucí o čem mluvit. Hra s proslulým Galem je děsivá. Co víc chcete slyšet?

James Price 



Alternativy...

Crash Bandicoot 3	9/10
Risk	6/10
Asterix	3/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Strategická část vypadá hrozně, ale zbytek je pěkný.	6
■ HRATELNOST:	Neuvěřitelně nudná. Amatérský design.	3
■ ŽIVOTNOST:	Obtížné to tedy není.	3

Asterix je podprůměrná sloučenina stolní hry Risk a vysloveně slabé sbíračky s trochou nezáživného bojování. Diplomaticky řečeno. Jinak? Kravina!

3 Z DESETI

ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA

Chcete čelit opravdové výzvě? Chcete ukázat, že jste v oboru PlayStation dokonalí přeborníci? Pět otázek dnešní třináctky mají obtížnost Expert.

Odpovězte a my posoudíme, co ve vás skutečně je. Sladkou odměnou vám bude jeden z dvojice výborných sportovních titulů.

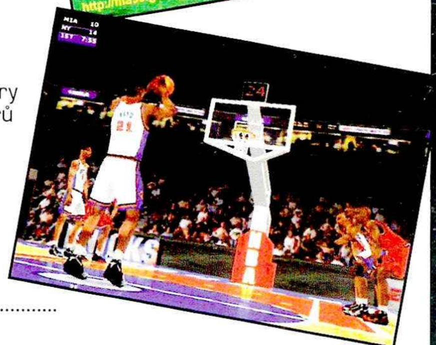


O CO SE HRAJE?

Basketbal a fotbal, dvě populární míčové hry v podobě titulu pro PlayStation z dílny mistrů oboru EA Sports...

7x NBA Live '99

6x FIFA '99



JAK SE ZÚČASNIT?

Odpovězte pokud možno na všechny uvedené otázky a odešlete na korespondenčním lístku (heslo: HAPPY 13/PSM 15)

UZÁVĚRKA

20. července 1999.

OTÁZKY

1. Který arkádový chipset pro automaty firmy Namco byl konstruován tak, aby byl založen na interní architektuře PlayStation, a která byla první hra, jež této výhody využila?

2. Jmenujte dvě playstationové hry, které původně vyšly pro konzolu 3DO.

3. Co mají společného evropská verze hry *Puzzle Bobble* a japonský originál disko-tanečního titulu firmy Enix jménem *Bust A Groove*?

4. Jakou speciální funkci má konzola PlayStation v bílé barvě a kde byla tato zvláštní mutace uvedena na trh?

5. Jak se jmenuje CPU konzoly PlayStation?



Naše Adresa:

PLAYSTATION MAGAZÍN
ŠANTROCHOVA 16
160 00 PRAHA 6

Odpovědi pište výhradně na korespondenční lístek, který označte nadpisem: HAPPY 13/PSM 15

Adresa sponzora

(není určena k zasílání odpovědí):

Game Line

Merhautova 161

613 00 Brno

GAME Line

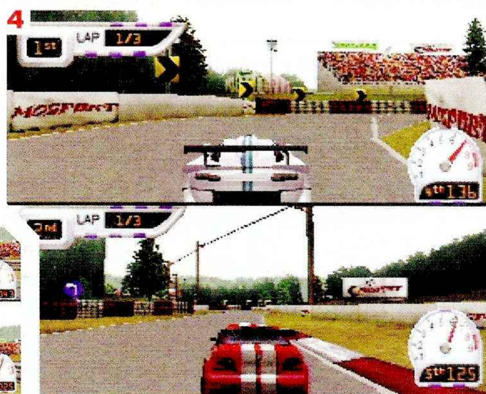
■ VÝROBCE:	Electronic Arts	■ VYDAVATEL:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	závodní

UP TO 2 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

Sports Car GT

Pozor hlášení: poté co Sony **uviděla *Sports Car GT*, zalekla se tak mocné konkurence a zrušila svůj projekt *Gran Turismo 2*.** No, vlastně ani ne...





[1] Sledujte kvalitu modelování aut. Vcelku doják. [2] Na tachometru chybí ještě jedna šestka. *Sports Car GT* je věru dílem Šelmy. [3] Skupina sprostě gestikulujících a posmívajících se lidí mimo záběr. [4] Je to pro dva. Ale opravdu byste tohle svému kamarádovi udělali? [5] Zatáčka. Následuje nevyhnutelný střet s mantinelem. [5] Chudáčci malí!

Sports Car GT je ukázkový propadák. Je to herní sabotáž hrůzných rozměrů. V závodní hře jsou základem přesvědčivá, fungující pravidla ovládání aut. Úkolem závodníka by mělo být soupeření s ostatními auty na trati - ne s pekelnými mukami ovládacího systému.



Když ve *Sports Car GT* dupnete na brzdy, začne vůz zpomalovat, a to ještě když máte štěstí. Dosažení maximální rychlosti trvá tak dlouho, že budete litovat, že s sebou nemáte spací pytel. Je to smutné, ale to nejsou bohužel jediné nedostatky hry. **Vozidla bučí jako krávy. Přistihnete se, že používáte tlačítko pro zpětný pohled, abyste se podívali, jestli za sebou netáhnete závěs plný dobytka, což by na druhou stranu vysvětlilo, proč se každé auto tak špatně ovládá.** Dalším důležitým aspektem každého závodního simulátoru je design tratí. *Sports Car GT* nabízí výběr okruhů, z kterého budete unaveni, jen si ho přečtete. Je tu například jeden odehrávající se v noci, který si nicméně zaslouží zvláštní pozornost. PSM se nedomnívá, že největším prohřeškem jsou příšerné efekty předních světel, ba ani totální nedostatek jakýchkoli objektů kolem trati. Tím je skutečnost, že se tu nacházejí dvě zatáčky, kde se okraje silnice a vedlejšího odstavného pruhu téměř slívají v jeden. Zjištění, že se to, co naprosto jasně představuje pokračování tratě, náhle změní v solidní pevnou zeď, nedává vůbec žádný smysl. Samozřejmě že když si tuto trasu několikrát projedete, nakonec zjistíte, kam máte zatočit. Ale v tomhle by pointa vtipu žádné slušné hry spočívat neměla.

Dříve jsme si dělali často srandu z majitelů konzoly Saturn hlavně proto, že jejich hry vypadaly vedle playstationového ekvivalentu jako chudý příbuzný. Říci ovšem o *Sports Car GT*, že vypadá jako průměrná saturnovská hra, by byla maximální pochvala. Ošklivé, nudné textury a při vší prázdnotě jen dostatečná rychlost zobrazení. To je jen o malinko nad mrtvolou.

Sports Car GT se *Gran Turismu* přibližuje jen tím, že tu také existuje turnajový režim s peněžními odměnami, které můžete použít na kupování nových aut a různých vylepšení.

James Price 

Alternativy...

Gran Turismo	10/10
TOCA 2: Touring Cars	9/10
Destruction Derby 2	9/10
Sports Car GT	2/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Něco takového se tam vyskytuje.	2
■ HRATELNOST:	Téměř nic takového se tam nevyskytuje.	2
■ ŽIVOTNOST:	Píp, píp, píííííííííííííí... (umírá).	2

Katastrofa v podobě závodní hry. Zabít! Zabít! (Kamera sleduje, jak se k *SCGT* stahuje rozčilený dav. Následuje krátký zvuk drcené umělé hmoty.)

2 Z DESETI

Marvel Super Heroes VS Street Fighter



Výrobce: Capcom
Vydavatel: Virgin
Datum vydání: v prodeji
Styl: 2D bojovka

Hardcoreoví fanoušci obou táborů si tuto hru pořídí z loajality, ale ostatním hráčům nějaká rozumná motivace ke koupi bude chybět. Tato hra má i ve svém vlastním území více daleko silnějších konkurentů. Nezapomínejme na *Street Fighter Alpha 3*, který vyšel teprve nedávno. Když se nad tím tak trochu zamyslíte, zjistíte, že jediný důvod k vydání tohoto nedopečeného produktu jsou peníze a zase peníze. Zzzz...





VERDIKT

■ GRAFIKA:	**2D v tradici Capcom.** 6	
■ HRATELNOST:	**Takticky slabá.** 5	5
■ ŽIVOTNOST:	**Ani multiplayer to nezachrání.** 5	Z DESETI

Puma Street socer



Výrobce: PixelStorm
Vydavatel: Infogrames
Datum vydání: v prodeji
Styl: sportovní (fotbal)

Máte chuť na zábavný, akční, rychlý... no prostě zuřivý fotbálek? Tak to budete mít lepší, když si zajdete do hospody a s několika štamgasty si dáte slovní kopanou. *Puma Street Soccer* má mnoho nedostatků a skoro žádný klad: nemůžete přesně střílet, přihrávat, ba ani běžet určitým směrem. Je to hra, která jde takřka proti základním pravidlům nejoblíbenějšího kolektivního sportu světa. A to je příliš.





VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Skoro jak z Mega Drivu. Ošklivá.** 2	
■ HRATELNOST:	**Umělá anti-inteligence.** 3	3
■ ŽIVOTNOST:	**Vypnout. Hned teď!** 3	Z DESETI

Big Air

Výrobce: Pitbull Syndicates
Vydavatel: Electronic Arts
Datum vydání: v prodeji
Styl: závodní (snowboard)



Kdyby byly simulátory snowboardingu televizními seriály, *Cool Boarders 3* by byly Twin Peaks, zatímco *Big Air* by odpovídal něčemu, jako je Tak jde čas. Je to nudné, technicky nezvládnuté a především laciné. Je to onen druh hry, který pokud se nedopatřením octne ve vaší sbírce, uchová si nepomačkaný booklet a nepoškrábanou krabičku po dlouhá léta. Prachu však na něj dosedne nejvíce.





VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Varovně hrubá.** 4	
■ HRATELNOST:	**Velmi špatné ovládání.** 4	4
■ ŽIVOTNOST:	**Smrt při narození.** 3	Z DESETI

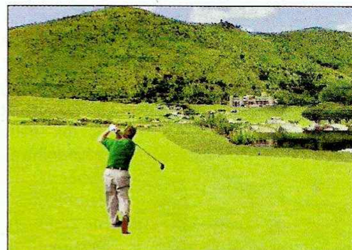
Pro 18 World Tour Golf

Výrobce: Intelligent
Vydavatel: Psygnosis
Datum vydání: v prodeji
Styl: sportovní (golf)

Zapomeňte na pár nedostatků a máte před sebou krásně udělanou golfovou hru. Není sice tak přístupná jako oblíbený *Everybody's Golf*, ale na druhou stranu dokonale potěší ty, kteří tenhle pohodový sport berou vážně. Zvláště když seriózně se tvářících (ale bídných) golfů je i na PlayStationu hromada. Pokud ovšem nepatříte k vyznavačům, zůstaňte raději u svého roztomilého a nekomplikovaného *Everybody's Golf*.







VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Pěkná, ale při bližším pohledu málo detailní.** 7	
■ HRATELNOST:	**Skoro jako skutečný golf, až na ten vzduch.** 8	8
■ ŽIVOTNOST:	**Golfaři budou chyceni do sítě.** 8	Z DESETI

Rampage 2: Universal Tour

Výrobce: Midway
Vydavatel: GT Interactive
Datum vydání: v prodeji
Styl: plošinovka/arkáda



Titul kopíruje herní princip *Rampage,* který se zjevil v osmdesátých letech. Ale v dnešní době rafinované hratelnosti to nějak slavně nefunguje. Plníte koloběh stále stejných úkolů, bez motivace a vzrušení. Fakt, že minulá dekáda slaví comeback, že spousta lidí oprášila své černé ohozy a mnoho teenagerů opět tančí na hudbu skupiny Cure, ještě neznamená, že spolkneme i tohle.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Na skrolující šestnáctibitovou 2D, bomba! 5**
- HRATELNOST: **Monotónní. Jde jen o sbírání bodů. 4**
- ŽIVOTNOST: **Všechny levely jsou si podobné. 3**

5 Z DESETI

Wing Over 2

Výrobce: JVC
Vydavatel: JVC
Datum vydání: v prodeji
Styl: letecká akce



Spousta úkolů a misí, ale všechny úděsné. Jestli máte zájem o létání, tak si raději kupte letecký zájezd do Tuniska. *Wing Over 2* hrdě sama sebe nazývá 'leteckým simulátorem', ale v úrovni ovladatelnosti, detailnosti a reálnosti má do něčeho takového hodně daleko. Navíc ta grafika! Když hra nezvládá vykreslení zemského povrchu, objevují se tam bílé pruhy! Bliјéhhgh!





VERDIKT

- GRAFIKA: **Koukatelná - pouze když se nehýbe. 4**
- HRATELNOST: **Repetivní, omezená a nudná. 4**
- ŽIVOTNOST: **Je to velmi rozsáhlá hra. 8**

4 Z DESETI

Hard Edge

Výrobce: Sunsoft
Vydavatel: Sunsoft
Datum vydání: duben
Styl: 3D arkáda/adventura



Hard Edge chce být jakýmsi roztomilým *Resident Evilem.* Má několik brilantních momentů jako například některé zvraty v příběhu nebo možnost kdykoli přepnout na jakéhokoli člena skupiny. Ale většinou hráče zklame. Pár dobrých nápadů hráče od laviny těch špatných a ještě horších nezachrání. Kamera je takřka nefunkční, rébusy jsou žalostně jednotvárné a souboje nesmyslně rychlé.







VERDIKT

- GRAFIKA: **Starobylá a autentická. 4**
- HRATELNOST: **Jednoduchá, s obrovskou skrytou komplexností. 8**
- ŽIVOTNOST: **Okamžitě přístupná, ale obtížně dohratelná. 7**

5 Z DESETI

Oficiální ČESKÝ PlayStation™

POWERLINE

'Silná linka'. Takhle nějak by šlo přeložit název služby, která je hlavním sponzorem naší oblíbené rubriky Top Secret. V jiných zemích lze využít jejích rad po telefonní lince, u nás musíme vzít zavděk alespoň za přísun zajímavých informací ze světa cheatů, triků a návodů na playstationové hry, které máme možnost otiskovat pravidelně na tomto místě.

Tentokrát jsme pro vás připravili: několik úvodních rad do hry *Ridge Racer 4*, hitu minulého čísla.

Z velkých celků pak vyzdvihněme návod na velepopulární *A Bug's Life* a soubor lahůdek týkajících se hry *Metal Gear Solid*, mezi nimiž najdete například seznam všech míst, které si ve hře stojí za to vyfotografovat. Skrývají se tam totiž duchové!

A nač se můžete těšit příště? Předně to bude mnohem obsáhlejší 'matroš' na téma *R4*. A ještě navíc pár stránek o nejnovějším příspěvku do rodiny her s ještěrkou-kinofilem, *Gex: Deep Cover Gecko*.

VÝSLEDKY SOUTĚŽÍ HAPPY 13 Z ČÍSLA 12 A 13

ODPOVĚDI 12:

1) Sophitia-Soul Blade, D Dark-Street Fighter EX Plus Alpha, Baek-Tekken 2, Sofia-Toshinden 2, Arden Lyn-Masters of Teräs Käsi, Mitsuko-Bloody Roar
2) Jun a Kazuya
3) Bloody Roar
4) Psychic Force
5) Saturn

VÝHERCI 12:

Bylo to velice těžké, správných odpovědí došlo opravdu poskrovnu. Vylosováni tedy byli i čtenáři s jednou nebo dokonce dvěma chybami...

Need for Speed III: Drahomíra Kourzková, Praha 4; Martin Vačkář, Praha 8; Jan Koutný, České Budějovice; Martin Král, Drahlov; Jakub Salák, Čejč; Tomáš Budín, Ústí nad Labem; Patrik Mardudis, Beroun; Robert Hejduk, Pec; Tomáš Vodička, Praha 1

Tenchu: František Bílý, české Budějovice; Robert Rychlý, Brno

Apocalypse: Daniel Pinta, Praha 6; Jakub Zadražil, Písek

ODPOVĚDI 13:

1) Metal Gear Solid
2) Rollcage
3) Ridge Racer 4
4) Crash 3
5) Tomb Raider 3

VÝHERCI 13:

Colony Wars Vengeance: David Böhm, Tanvald; Roman Bízík, Trnava; Kateřina Smolíková, Praha 7

Everybody's Golf: Marek Slabej, Žilina; Jaroslav Kolber, České Budějovice

Music: Filip Blažek, Brno; Roman Dudek, Ostrava

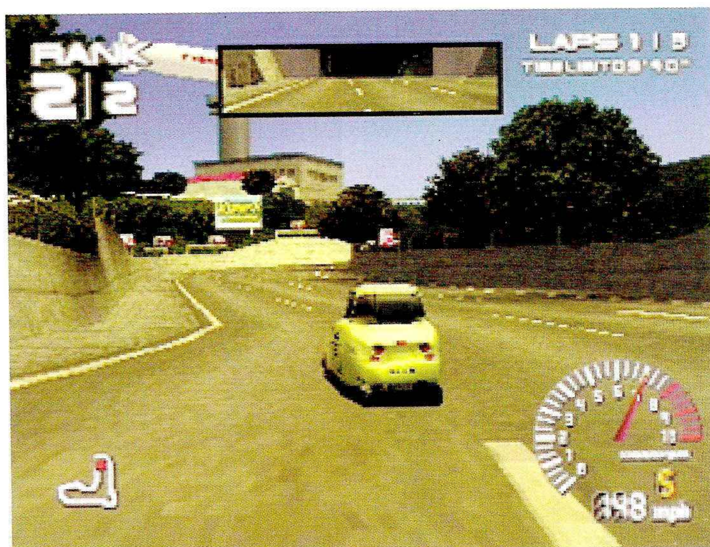
Spice World: Jaroslav Mezulánik, Pohořelice; Pavel Hodík, Mnichovice

Tomb Raider 3: Irena Smrtová, Olomouc

A Bug's Life: Onřej Režný, Milevsko

Primal Rage: David Tran, Příbram

Pitball: Pavel Šedivý, Toužim



POWERLINE

RIDGE RACER TYPE 4

Závod s ptákem

Chcete-li si vyzkoušet své závodnické kvality proti opeřenému soupeři, zmáčkněte, až se dostanete na sedmý okruh Grand Prix zvaný Heaven and Hell, během odpočítávání následující kombinace tlačítek: ←, →, →, →. Až začnete závod, uvidíte vysoko nad hlavou orla. Orel opisuje trať od začátku do konce a vy ho můžete pronásledovat, pokud s ním udržíte krok. Závodit s orlem není žádná sranda, protože uletí kolo za minutu 12 až minutu 13. Při opakování se orel bohužel neobjeví.

Týmové závody

V rámci *Ridge Racer Type 4* je několik pohárů, které můžete vyhrát. Každý je jiný a vyžaduje, abyste závodili se všemi čtyřmi týmy a oběma typy aut. Abyste poháry vyhráli, musíte se ve všech závodech umístit na prvním místě, ale výsledek neovlivní počet opakování. Jedinou trofejí, která je k mání, pokud nejste vždycky první, je:

Pac Man Cup - kterou obdržíte, až dokončíte režim Grand Prix. Na konečný výsledek nemá vliv počet opakování. Nicméně, když vypotřebujete všechny možnosti opakování, musíte všechno vypnout a znovu si nahrát předchozí save Grand Prix, nemůžete si prostě nahrát předchozí save, aniž byste PlayStation vypnuli, protože si její paměť pamatuje počet opakovaných pokusů, které jste absolvovali.

Zbývající poháry jsou:

Mappy Cup - musíte ve všech závodech Grand Prix dojet první, a to s francouzským týmem Micro Mouse Mappy a auty Assuloto nebo Lizard.

Wagyan Cup - musíte ve všech závodech Grand Prix dojet první,

a to s japonským týmem Pac Racing Club a auty Assuloto nebo Lizard.

Valkyrie Cup - musíte ve všech závodech Grand Prix dojet první, a to s japonským týmem Pac Racing Club a auty Trrazi nebo Age Solo.

Andore Genesis Cup - musíte ve všech závodech Grand Prix dojet první, a to s italským týmem Solvalou a auty Assuloto nebo Lizard.

Bosconian Cup - musíte ve všech závodech Grand Prix dojet první, a to s italským týmem Solvalou a auty Terrazi nebo Age Solo.

Dragon Spirit Cup - musíte ve všech závodech Grand Prix dojet první, a to s americkým úderným týmem a auty Assuloto nebo Lizard. Na poslední trati Shooting Hoops nesmíte během závodu narážet do ostatních aut ani bariéry po stranách trati.

POWERLINE

PUMA STREET SOCCER

Pro získání **skrytých týmů** zadejte na titulní obrazovce, kde je dole nápis „PRESS START", následující kombinaci tlačítek: L1, ⊗, ⊗, △, ⊗, ⊗, △, ⊗. Pokud byl cheatový kód přijat, uslyšíte pískání. Nyní máte přístup ke všem skrytým týmům při všech herních volbách.

Pro získání **hráčských superhvězd** vepište: L1, L2, R1, R2, R1, R2, L2, L1. Pokud byl cheatový kód přijat, uslyšíte pískání. Nyní máte přístup ke všem hráčským superhvězdám.

Pro přístup na **sportovní hřiště Puma** vepište: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R1. Pokud byl cheatový kód přijat, uslyšíte pískání. Nyní máte přístup na sportovní hřiště Puma, které je k mání ve volbách exhibice a penalty.



POWERLINE

NFL BLITZ

Prodlužte si zábavu s *Blitz* s následujícími prémiovými hráči. Pokud napíšete jméno i kód správně, pronese komentátor „Lights out, baby".

Abyste získali **Marka Turmela**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **T U R M E L**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **0 3 2 2**.

Abyste získali **Sala Divitu**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **S A L**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **0 2 0 1**.

Abyste získali **Jasona Skilese**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **J A S O N**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **3 1 4 1**.

Abyste získali **Jennifer Hedrikovou**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **J E N I F R**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **3 3 3 3**.

Abyste získali **Dana Thompsona**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **D A N I E L**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **0 6 0 4**.

Abyste získali **Jeffa Johnsona**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **J A P P E L**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **6 6 6 0**.

Abyste získali **Johna Roota**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **R O O T**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **6 0 0 0**.

Abyste získali **Luise Mangubata**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **L U I S**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **3 3 3 3**.





Abyste získali **Jima Gentileho**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **G E N T I L**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **1 1 1 1**.

Abyste získali **Braina**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **B R A I N**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **1 1 1 1**.

Abyste získali **Dana Fordena**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **F O R D E N**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **1 1 1 1**.

Abyste získali **Skulla**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **S K U L L**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **1 1 1 1**.

Abyste získali **Demona Shinoka**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **S H I N O K**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **8 3 3 7**.

Abyste získali **Radiena**, zadejte na obrazovce pro zapsání jména: **R A D I E N**. Pak přejděte na obrazovku pro pin a připište: **3 6 9 1**.

POWERLINE

KKND: KROSSFIRE

Následující kód může být aktivován jedině pod podmínkou,že jste dokončili první úroveň hry bez ohledu na vybranou úroveň obtížnosti. Po dokončení první úrovně dostanete heslo, které vám umožní přístup do druhé úrovně. A právě v druhé úrovni můžete cheat aktivovat.

Tento cheatový kód musíte napsat na začátku každé úrovně. Nepřenáší se z úrovně do úrovně. Po aktivaci vám umožní přístup k následujícím volbám: nepřemožitelnost zapnuto/vypnuto, dokončení mise zapnuto/ vypnuto, černá mlha zapnuto/vypnuto a zvýší vaše zásoby nafty na 50 000.

Pro aktivaci cheatu během hry podržte najednou následující tlačítka:

L1, L2, R1, a R2.

Nyní zmáčkněte Start a objeví se obrazovka pauzy. Tady zvolte Disply Passvord a zmáčkněte tlačítko kříž a objeví se heslo pro danou úroveň. Zatímco je heslo na obrazovce, zmáčkněte kombinaci tlačítek:

←, ◎, ◎, →, ⊗.

Po správném zmáčknutí všech tlačítek se ozve rámus. Pokud byl cheatový kód přijat, zazní zvukový signál a cheat bude k dispozici v menu Pauzy.

POWERLINE

ASTERIX

Na obrazovce pro výběr jazyka podržte tlačítko △ a vepište následující kombinaci:

↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑

Pokud jste heslo napsali správně, objeví se na obrazovce **Cheat Mode Activate.** Po aktivaci cheatu si zvolte jazyk. A teď když si v hlavním menu zvolíte novou hru, budete si moci v cheatovém menu vybrat kteroukoliv 3D úroveň, pod-hru nebo strategickou pasáž.



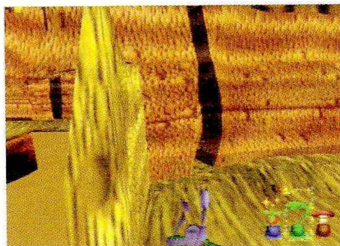
TOP SECRET

HMYZÍ DISNEYOVKA VÁM DĚLÁ POTÍŽE? NEVĚŘÍME TOMU, VŽDYŤ JE TAK JEDNODUCHÁ! ALE POKUD Z TOHO CHCETE DOSTAT MAXIMUM, MÁTE ŠTĚSTÍ. DÍKY TOP SECRETU TADY MÁTE CELKOVÝ PŘEHLED O PRŮBĚHU HRY PLUS RŮZNÉ TAJNŮSTKY...

A BUG'S LIFE







ÚROVEŇ JEDNA:

THE ANTHILL MOB

Na začátku hry zjistíte, že stojíte v Staging Area. Z této oblasti se dá snadno dostat do Overlook Rock, Anthill, Food Altar a klenbě, která vede do Grass Tunnel. Nad vámi se bude vznášet pidižvík a řekne vám, abyste ho následovali. Pokud tak učiníte, bude dokončení úrovně spočívat v bojování s nepřáteli, kteří se vám připletou do cesty, a v rozlousknutí semínka, které vám otevře cestu do Anthill. Abyste se v této první úrovni někam dostali, budete muset zvládnou základy pěstování rostlin. Například, na Anthill vede římsa, která je příliš vysoko, než aby na ni Flick dosáhl. Abyste se na ni dostali, budete muset nechat puknout semínko, které leží pod ní, a s jeho pomocí Flick vyskočí na horní římsu. První úroveň je tu také od toho, abyste mohli experimentovat s různými druhy bobulí a semen a objevili skryté možnosti, které se skrývají pod povrchem země. V této úrovni jsou tady tři zelená znamení, která máte najít, ale při získávání třetího budete muset vyřešit jednoduchý hlavolam. Vedle římsy leží v zemi dvě semena - když jedno z nich přebarvíte na









zeleno, vypěstujete si vysokou plošinu. Pak musíte vzít to druhé a nechat z něj vyrůst skákavou houbu, abyste mohli přeskočit na vedlejší úroveň. Až se vám podaří získat třetí zelený symbol, budete moci vypěstovat rostlinu se třemi velkými listy, které můžete použít jako cestu k ještě vyšším římsám. Až budete mít celou úroveň prozkoumanou, měli byste být schopni nasbírat dostatek symbolů, abyste vypěstovali vrtulovou rostlinu. S její pomocí pak můžete získat zlatou bobuli, která vám umožní úroveň dokončit.

ÚROVEŇ DVĚ
TRANSPORT TUNNEL TRICKERY

V této úrovni máte za úkol dostat se spletí tunelů do poradních síní, a přitom se vyhýbat lučním koníkům, kteří se propadávají střechou. Tunely se skládají ze tří jako kořeny spletených průchodů, které jsou osvětleny tajemnou modrou září vycházející z hub rozesetých kolem. Z hlavní cesty vycházejí v tunelech východy vedoucí pryč. Abyste se do nich dostali, musíte shromáždit dané množství zrnek, a abyste se dostali dál dolů, přeskakovat průrvy. I tady je několik říms, na které Flick nedosáhne; k jejich zdolání budete potřebovat skákavé houby (nebo kombinaci skákavých hub a rostliny-plošiny). První protivníci, se kterými se setkáte, budou červy a pavouci, kteří si vyhrabávají doupata ve stěnách, stropech i podlahách tunelů. Před hrozbou vchodu do doupat červů jste předem varováni sutinami kolem. Jak postupujete bludištěm tunelů, začnou se objevovat kobylky, které signalizuje sprška kamínků padajících ze stropu. Zničit je můžete jedině tak, že získáte modrou bobuli, protože červené se od nich jen odrazí. Abyste získali modré bobule, musíte najít buď fialový symbol, nebo modré bobule samotné. V úrovni najdete spoustu fialových symbolů, které odmykají bobulové rostliny, které zase dávají modré, zelené a fialové naváděné bobule. Po boji s kobylkami už najdete poradní síně.

ÚROVEŇ TŘI
COUNCIL CHAMBER CHALLENGE

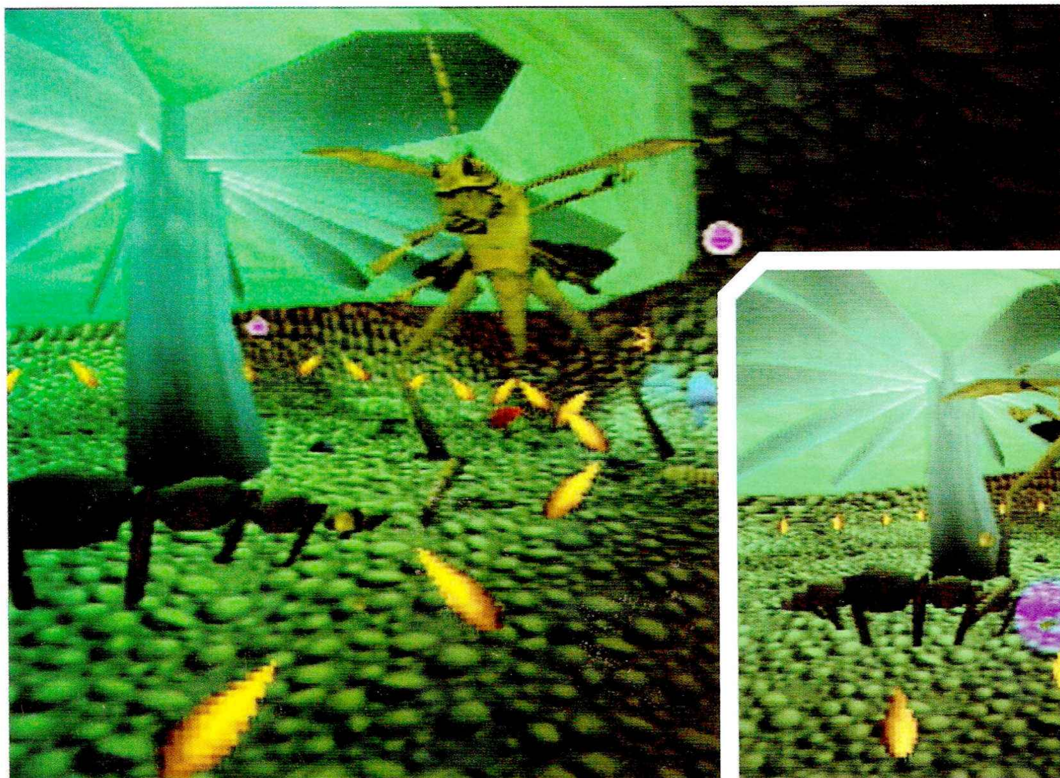
Áááá, první boss - Thumper. Ten se na scéně objeví, až vstoupíte do poradních síní. V této úrovni je jedno semínko, které si můžete vzít a přenést do různých oblastí. Můžete tady také získat tři fialové symboly, z nichž jeden musíte použít na vypěstování rostliny s modrými bobulemi, protože Thumpera zlikvidují jedině modré bobule nebo vlaštovičník. Až budete probíhat poradními síněmi, Thmper vyšle komáry, aby vás sužovali. Když je zabijete, oni se znovu zregenerují, a tak to půjde, dokud nezískáte zlatou bobuli, která je zabije úplně. Abyste získali zlatou bobuli, musíte nejdřív shromáždit všechny tři fialové symboly, z nichž jeden se nachází nahoře na obrovské houbě na samém konci poradních síní. U nejnižšího okraje velké houby musíte vypěstovat skákavou houbu, abyste se dostali nahoru.

ÚROVEŇ ČTYŘI
CLIFFSIDE COMPLICATIONS

V této úrovni se budete muset plavit korytem řeky na lodyze









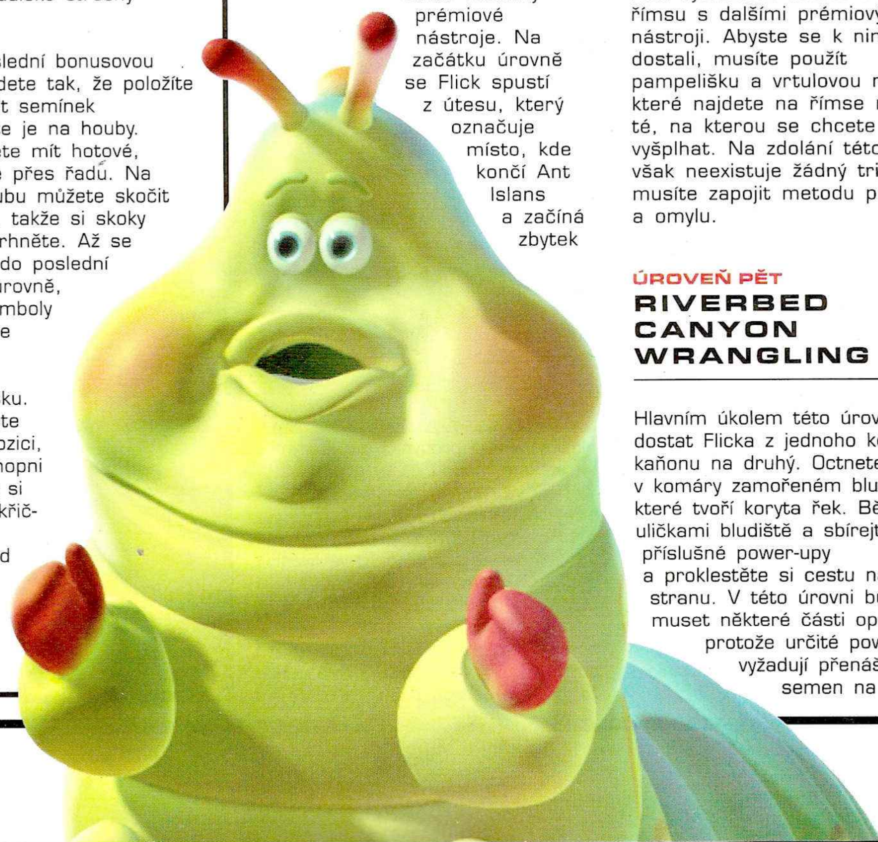


SKRYTÉ BONUSY

Ve hře můžete ze tří prémiových oblastí získat tři bonusové filmové klipy. Abyste získali jeden z prémiových klipů, přeskákejte jednoho po druhém pět nepřátelských hmyzáků, aniž byste byli zasaženi. Až se dostanete do prémiové oblasti, musíte uniknout z kruhové oblasti, pak vyšplhat na vrchol deštníku a vzít si prémii ve tvaru barevného vykřičníku.

Další z prémiových filmových klipů můžete najít v úrovních dva a patnáct. Do prémiové oblasti se dostanete, když s pomocí modrých bobulí zabijete pět kobylek, aniž byste jedinkrát minuli a byli sami zasaženi. Abyste si mohli vzít modré bobule v tunelu, vejděte do druhého hlavního tunelu a pak obejděte první kobylku, která přiletí střechou. Až se dostanete do druhé prémiové oblasti, shromážděte všechny symboly, které jsou rozesety po kruhové aréně. Až je budete mít, budete schopni napěstovat dělovou rostlinu. Ta vás pak, pokud ji dobře umístíte, katapultuje do vzduchu, kde si vyzvednete prémii v podobě barevného vykřičníku, která se nachází nedaleko střechy deštníku.

Třetí a poslední bonusovou úroveň najdete tak, že položíte do řady pět semínek a přeměníte je na houby. Až to budete mít hotové, přeskákejte přes řadu. Na každou houbu můžete skočit jen jednou, takže si skoky dobře rozvrhněte. Až se dostanete do poslední prémiové úrovně, seberte symboly a vypěstujte vrtulovou rostlinu a pampelišku. Až je budete mít k dispozici, budete schopni vyzvednout si barevný vykřičník, který najdete nad jedním z odpadků na kruhovém prstenci.



pampelišky. Když do koryta spadnete příliš brzy, přiletí obrovský pták a sní vás, což nutně vede k restartování celé úrovně. Udržet se celou úroveň nahoře znamená, že získáte navíc všechny prémiové nástroje. Na začátku úrovně se Flick spustí z útesu, který označuje místo, kde končí Ant Islans a začíná zbytek světa. Musíte se udržovat stále v pohybu pomocí vzdušných proudů, které vytvářejí vrtulové rostliny na břehu řeky. Až se dostanete na konec letu, budete se muset spustit k východu. Nad východem uvidíte další římsu s dalšími prémiovými nástroji. Abyste se k nim dostali, musíte použít pampelišku a vrtulovou rostlinu, které najdete na římse na proti té, na kterou se chcete vyšplhat. Na zdolání této stěny však neexistuje žádný trik - musíte zapojit metodu pokusu a omylu.

ÚROVEŇ PĚT

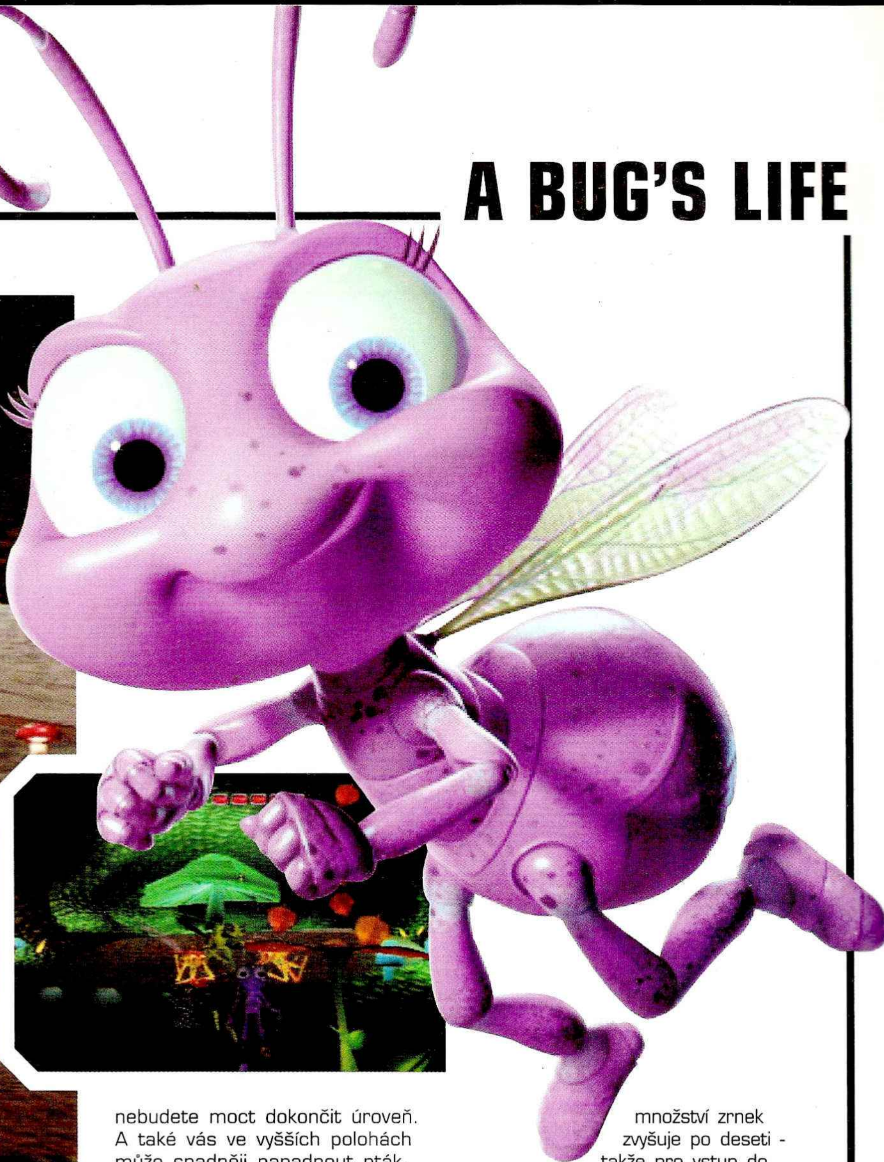
RIVERBED CANYON WRANGLING

Hlavním úkolem této úrovně je dostat Flicka z jednoho konce kaňonu na druhý. Octnete se v komáry zamořeném bludišti, které tvoří koryta řek. Běžte uličkami bludiště a sbírejte příslušné power-upy a proklestěte si cestu na druhou stranu. V této úrovni budete muset některé části opakovat, protože určité power-upy vyžadují přenášení semen na velké

A BUG'S LIFE







vzdálenosti, aby vám umožnily postupovat dál.

ÚROVEŇ ŠEST

BIRD NEST SOUP

Cílem této úrovně je zabít ptáka, který střeží konec kaňonu. K velkému ptačímu bossovi se dostanete tak, že se vydáte po cestičce, která vede nahoru a po obvodu vnějších stěn kaňonu. Až se dostanete nahoru, budete moci shromáždit zbývající prémiové nástroje, pak až se dostanete na vrchol, zabít opeřenou obludu. Hned na startu úrovně můžete získat první modrý symbol jednoduše tak, že vyskočíte nahoru. Můžete tu shromáždit ještě další tři modré symboly. Až získáte ten čtvrtý, budete mít k dispozici i rostlinu super skoků. Všechno, co musíte udělat pro získání zlaté bobule, je vydat se nahoru po cestě vedoucí po stěnách kaňonu nahoru. Zlatá bobule je umístěna na příhodném místě v besídce nalevo. Ale pamatujte si, když nejdříve seberete zlatou bobuli, nebudete moct dokončit úroveň. A také vás ve vyšších polohách může snadněji napadnout pták, takže pozor na jeho drápy.





ÚROVEŇ SEDM

THE BUGS HIT THE CITY

Tady je úkolem přežít první návštěvu ulic města. Manévrujte mezi hmyzí dopravou a hromadami odpadků a pak se vydejte na broučí náměstí. Přesně jako ve filmu. Až přijedete do města, najdete spoustu nepřátelství. Také se setkáváte s novými překážkami, které musí Flick zdolávat - počínaje lahvemi od sodovky, díky nimž můžete získat prémiové nástroje, když do nich vlezete, po krabice s cereáliemi, na které se dostanete jedině s pomocí power-upů. Město je rozděleno do čtyřech sektorů, z nichž každý je relativně jednoduchý. Abyste získali přístup do druhého sektoru města, musíte shromáždit nejméně deset zrnek, která vám umožní prolézt dveřmi kredence. Až budete uvnitř, budou vás navigovat ukazatele, ale pokud chcete získat všechny prémiové předměty, budete se muset vydat na obhlídku města a sbírat rozmanité předměty, bez nichž se nedostanete do vyšších úrovní. Pro vstup do třetí a čtvrté úrovně se požadované množství zrnek zvyšuje po deseti - takže pro vstup do třetího sektoru budete potřebovat 20 a do čtvrtého 30 zrnek. Zabíjení různých brouků vám umožní sbírat zrnka. Červené bobule, se kterými začínáte, zničí pouze nohatce, na likvidaci ostatních brouků budete potřebovat modré naváděné bobule.

ÚROVEŇ OSM

CITY SQUARE SHENANIGANS

Pokuste se najít zbývajících šest členů herecké společnosti cirkusu: Dima, Tucka a Rolla, Manny, Gypsyho a Rosie. Pozice všech chybějících postav vám ukazují ukazatele v úrovni. Tuck a Roll jsou spolu a stejně tak i Manny a Gypsy. Dim a Rosie jsou schováni odděleně.

ÚROVEŇ DEVĚT

BUG BAR BARRACKING

Další boss. Tentokrát je to obří brouk jménem Thud. Octnete se v točící se plechovce a ten zloduch bude poletovat nad vámi. Hned na začátku se otočte a utíkejte na konec plechovky pro

modrou bobuli. Pamatujte si, že je důležité nejprve sebrat modrou bobuli, ne tu zlatou. Pokud byste si vzali bobule v opačném pořadí, nemohli byste dokončit úroveň na 100 procent. A teď se můžete dát co proto panu Thudovi. Pokaždé když ho zasáhnete modrou bobulí, upustí devět zrnek pšenice a zdravotní pick-up. Tento zdravotní pick-up je zvlášť důležitý, protože sutiny, které se točí v cínové plechovce, vám pokaždé, kdy vás zasáhnou, uberou kousek zdraví. Uvnitř plechovky také uvidíte, jak se uprostřed vznášejí písmena z Flickova jména. K tomu, abyste získali písmena a zlatou bobuli,využijte malou gumovou kuličku povalující se v plechovce. Když Flick na tuto kuličku vyskočí, bude moci vyskočit a sebrat více věcí.

ÚROVEŇ DESET

CLOVER FOREST MISFORTUNE

Najděte pět scházejících součástek mechanického ptáka, který jak Flick věří, zničí armádu lučních kobylek. V této úrovni jsou dvě hlavní hrací oblasti - jedna nad jetelem tvořícím baldachýn lesa a druhý právě pod baldachýnem. Flikovi se na výpravě za hledáním scházejících součástek také dostane pomoci od členů cirkusové herecké společnosti. Manévrujete opatrně pod baldachýnem i v lese, jinak Flick většinu času stráví pod baldachýnem. Heimlich dokonce může poskakovat po jetelovém baldachýnu a jiný ze členů cirkusu se sám změní v hledanou součást ptáka. Abyste získali poslední součástku ptáka (kterou najdete na vrcholu obrovského kmene stromu), musíte nejprve shromáždit všechny čtyři hnědé symboly. Až je budete mít, můžete přenést semínko pod obrovský strom a dělová rostlina pak Flicka vystřelí na vrchol stromu.

ÚROVEŇ JEDENÁCT

TREE TOP TRAIL

Dostaňte Flicka nahoru na strom a vyšlete pět modrobobulových zvědů k mechanickému ptáku. Vysaďte Flicka nahoru a okolo stromu utíkejte po rampách z kůry a vyhýbejte se kutálejícím se žaludům a hmyzu, který vám stojí v cestě. Navíc budete muset použít úponky révy a hedvábné nitě od pavouka Rosieho, aby se vám podařilo překonat propasti mezi kůrovými rampami. Snazší je vydat se po kůrové cestičce nahoru a nejprve sebrat modrou bobuli. Pak bude úkol, který před vámi leží, mnohem jednodušší. Vraťte se na strom a vydejte se po kořenech na druhou stranu, kde je k mání kombajn. S jeho pomocí můžete zabít všechny hmyzáky, kteří se vám na zemi pletou do cesty. Než si budete moci vzít zlatou bobuli, musíte shromáždit všechny čtyři hnědé symboly. Poslední hnědý symbol se nachází nedaleko kombajnu. Abyste se k němu dostali dostatečně vysoko, využijte kombinaci dvou vrtulových rostlin a pampelišky. První dvě písmena Flickova jména se nacházejí jednoduše v blízkosti páru řízených modrých bobulí. Ostatní písmena najdete asi v polovině výšky stromu, pod dvěma pohupujícími se úponky révy, které jsou blízko sebe.



ÚROVEŇ DVANÁCT

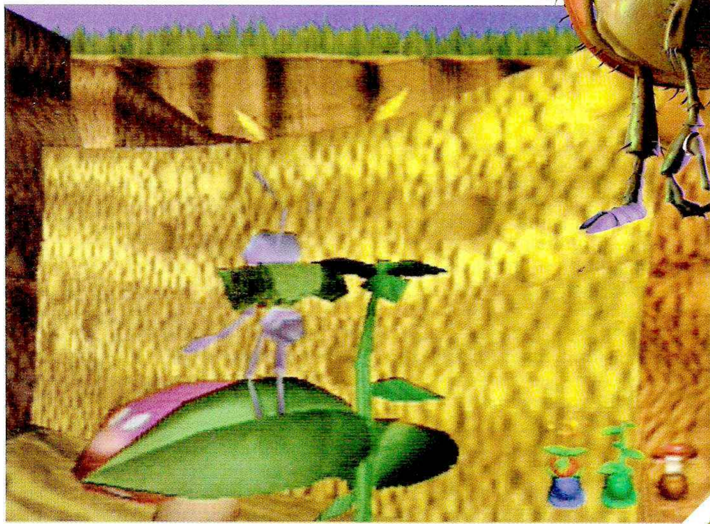
ARENA ANTICS

Jděte příkladem, arci-mravenec poráží lučního koníka jménem Molt. Nejdřív seberte fialový symbol, abyste si mohli vypěstovat modré brouky ničící bobule. Armády mravenců, které vás obklopují, si naneštěstí myslí, že vám pomůžou, když na vás budou házet červené bobule. Pokud vás bobule trefí, ztratíte svou modrou a budete muset vypěstovat novou rostlinku, abyste mohli v bitvě pokračovat. Nenechejte se trefit!

ÚROVEŇ TŘINÁCT

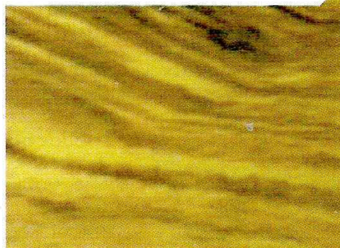
THE ANT HILL MOB, PART DEUX

S pomocí střílení bobulí, kombajnu a některých členů skupiny cirkusáků bojujte proti kobylkám. Až se potkáte s Tuckem a Rollem, uvidíte, že nad nimi poletují dva zelené symboly. Botty na Tucka a Rolla vyskočí, aby symboly dostal, a vám v získávání dalších symbolů pomůže list dvojnásobné velikosti. Také zjistíte, že na zemi nejsou žádná zrnka, která by mohla přenést do různých oblastí. Toto speciální semínko nese kobylka





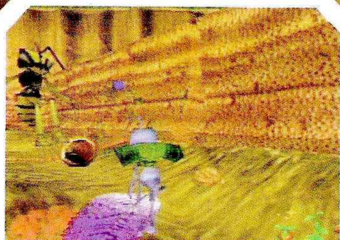












letící kolem, takže si dojděte pro žlutý symbol, abyste mohli vypěstovat modrou bobuli, a sestřelte ji z oblohy. Také je nuda, že v téhle úrovni může Flick pálit jenom červené bobule. Abyste zachránili princeznu Attu, musíte sehnat aspoň dva žluté symboly. Až je budete mít, můžete vypěstovat fialovou bobuli, která se zaměří na nepřátelské brouky - a zvláště na Hoppera, který drží sladkou princeznu.

ÚROVEŇ ČTRNÁCT

RIVERBED TLIGHT

Zaveďte Hoppera do ptačího hnízda na konci říčního kaňonu. Zdolat tuto úroveň je velice obtížné, takže se připravte na to, že to s jedním životem nepořídíte. Hned na začátku úrovně se vydejte vlevo, dokud nenarazíte na modrou bobuli, pak pokračujte doleva, dokud se



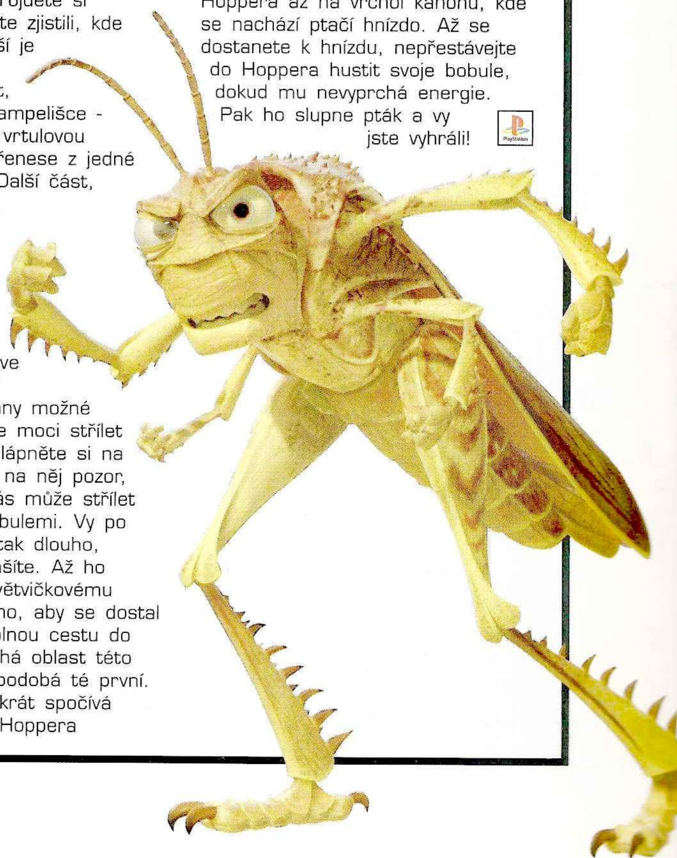
nedostanete ke zlaté bobuli. Teď máte možnost trochu si zabojovat o přežití. Jak putujete kaňonem, uvědomíte si, že je vám Hopper stále v patách, takže se rozhodně nedoporučuje příliš zpomalovat, protože by vás chytil a zacvičil by s vámi. Bude se vám dokonce zdát, že už se mu ani nemůžete dostat na kobylku, ale ve skutečnosti to není pravda. Trik je v tom, že se musíte dostat co nejvýš, pak se otočit a přeletět Hopperovi přes hlavu. Pokud chcete zvládnout úroveň na 100 procent, musíte to podstoupit. V úrovni je několik stezek napravo i nalevo, u nichž je těžké rozlišit, jestli je to cesta, nebo stěna. Stálá rychlost vám poskytne dostatek času, abyste se po těchto skrytých cestičkách poohlédli. Je dobré udržovat stálou rychlost až do chvíle, kdy potřebujete zpomalit, abyste se ohlédli nebo sebrali symbol, protože Hopper vás při této rychlosti nedohoní.

ÚROVEŇ PATNÁCT

CANYON SHOWDOWN

Nejdříve najděte ptáka, který nakonec zabije Hoppera, a probuďte ho. Úroveň je rozdělena do třech sektorů, přičemž každý další je obtížnější než předchozí. Jediní nepřátelští hmyzáci, které v úrovni najdete, jsou tmavě zelení koníci. Hopper je světle hnědý a je to jediný koník, který létá. Trik, který vám pomůže úspěšně dokončit tuto závěrečnou úroveň, spočívá v tom, že Hoppera honíte z jedné úrovně do druhé a snažíte se ho nahnat do záhuby číhající v ptačím hnízdě. Když úroveň začnete, projděte si celou oblast, abyste zjistili, kde co je. Nejdůležitější je kláda, na kterou musí Flick vyšplhat, aby se dostal k pampelišce - ta, v kombinaci s vrtulovou rostlinou, Flicka přenese z jedné skály na druhou. Další část, kterou je radno si zapamatovat, je propast ve stěně kaňonu, která je zakryta větvičkami a vede do další oblasti. Najdete ji, když se vydáte ve směru měsíce. Až shromáždíte všechny možné předměty a budete moci střílet modré bobule, vyšlápněte si na Hoppera. Dejte si na něj pozor, protože i on po vás může střílet vlastními bílými bobulemi. Vy po něm musíte pálit tak dlouho, dokud ho nezastrašíte. Až ho vyděsíte, poletí k větvičkovému zátarasu a shodí ho, aby se dostal pryč. Teď máte volnou cestu do druhé oblasti. Druhá oblast této úrovně se hodně podobá té první. Jediný rozdíl tentokrát spočívá v tom, že musíte Hoppera napadnou čtyřikrát, než se dá na útěk druhou větvičkovou bariérou. Nejefektivnějším způsobem útoku je vyšplhat do výhodné polohy, aby ho vaše modré bobule mohly zasáhnout. Stejně jako v první oblasti - všechno, co musíte udělat, abyste našli větvičkovou bariéru, je řídit se podle noční oblohy. Až se konečně dostanete do třetí oblasti, octnete se před schodištěm kaňonu. Pronásledujte Hoppera až na vrchol kaňonu, kde se nachází ptačí hnízdo. Až se dostanete k hnízdu, nepřestávejte do Hoppera hustit svoje bobule, dokud mu nevyprchá energie. Pak ho slupne pták a vy jste vyhráli!





NIC SE NEVYROVNÁ DOBRÉ HŘE, KTERÁ NEPOSTRÁDÁ DALŠÍ ROVINY, PLÁNY A MOMENTY PŘEKVAPENÍ. *MGS* TOHLE VŠECHNO MÁ. NASTAL ČAS SE VYDAT DO JEHO DALŠÍCH ROZMĚRŮ...

METAL GEAR SOLID

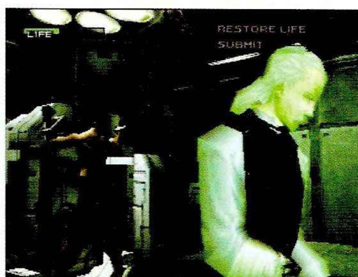
STEALTH OBLEK

Věru užitečná kombinéza, i když ne v pravém smyslu slova slušivá. Není totiž vidět. V testu mučení se vzdejte Ocelotovi, pak dokončete hru - romantický konec s Meryl díky tomu prošvihnete a budete muset vzít zavděk doprovodu Otacona. Až ale budete hru hrát znovu s vašimi už dříve uloženými daty, najdete tuhle soupravičku, která vás učiní neviditelnými přede všemi mimo bosse a vlky, mezi vaší výbavou.



BANDANA

Neviditelnost je užitečná, ale co takhle neomezená munice? Nenechte se zlomit Ocelotovými mučitelskými praktikami a dokončete hru. Až budete s uloženými daty hrát hru podruhé, začněte s Bandanou.



KAMERA

Fotoaparát získáte automaticky po dokončení první hry bez Meryl. Ale pokud chcete zachytit několik vzpomínek ještě než hru poprvé dokončíte, musíte se dostat až k Liquid Snakeovi. Použijte kartu úrovně 7, kterou dostanete, a s její pomocí otevřete dveře v patře B2 budovy raketového sila. Výbuch C4, před zdí napravo od vchodu místnosti, by měl udělat díru, za níž najdete pěknou digitální kameru. Řekněte sýýýr.

SMOKINK

Proces na dlouhé lokte, ale je nezbytný pro všechny pravé fanoušky. Dokončete dvakrát hru s jediným paměťovým blokem a při třetím pokusu se Snake vysvlékne do elegantního večerního obleku s kravatou a vším ostatním.



RUDÝ NINJA

Představte si Ninu v červeném kočičím kostýmku. Tak ta tady není. Zato se lze dobrat k Ninjovi v rudém hávu. Dokončete dvakrát hru s jedním paměťovým blokem, a i on se objeví v novém přestrojení. Na bloku vaší paměťové karty se také objeví jeho ikona. Moc mu to sluší.

NAVÁDĚNÉ STŘELY

Takže bandana a smoking vám nestačí? Tak pojďte se sluníčka podívat, co tu máme dál. Až budete mít kartu úrovně 2, vydejte se do skladu zbraní a vyzvedněte si tam FA-Mas a FA- Mas Ammo. Pokud všechno půjde tak jak má, měli byste teď všimnout, že ikonka vašich posledních třech střel jsou červené. Vystřílejte všechny žluté náboje až se objeví červené. Teď přestaňte střílet a vezměte do ruky fajnovou bandanu (viz. výše). Jelikož má bandana neomezenou munici, odteďka budou všechny vaše střely naváděné. Sice nejsou silnější, ale vypadají přímo úžasně a výrazně zvyšují přesnost vašich střel.



EXPLODUJÍCÍ VOJÁCI

Začněte novou hru v obleku Stealth a užijte si nekonečné hodiny legrace tím, že budete otravovat vojáky. Prostě si za ně stoupněte, přilepte jim na záda balíček značky C4 a pak se ukliďte do bezpečné vzdálenosti a odpalte je. Zbytek si už snadno domyslíte.

FOTOGALERIE

Už máte foťák? Dobrá, což takhle si udělat pěkné fotoalbum plné veselých obrázků ze hry? Na konci budete mít paměťovou kartu plnou záběrů z *Metal Gearu*. Opravdová zábava ovšem bude, pokud si vyfotíte místa popsaná níže, kde se objeví ve hře neviditelní duchové podivných japončíků. Vlastně je to celý programátorský tým hry. Samotný 'rejža' Hideo Kojima se nachází na obrázcích z Otaconovy laboratoře.



1. Otaconova laboratoř. Napravo.
2. Chodba před Otaconovou laboratoří plná mrtvol.
3. Střecha Komunikační věže A po výbuchu.
4. Louže krve, která vyteče z Meryl po zásahu Sniper Wolf.
5. Za druhým sloupem na cestě k Spiner Wolf.
6. Kalný vodopád těsně před Metal Gearem.
7. The sewage waterfall, just before Metal Gear.
8. Uprostřed rvačky s Metal Gearem (Hmmm, nevadilo by vám, kdybychom na chvíli přestali bojovat, abych mohl udělat pár obrázků?)
9. Pánská toaleta před bojem s Psycho Mantisem.
10. Soubor obrázků z velitelské místnosti.
11. Ve spárech mučícího stroje. Au!
12. Kontejner uprostřed Vulcanova skladiště.

13. Za vodní nádrží v Kaňonu.
14. Když se poprvé plazíte do vlčí jeskyně.
15. Zrcadlo na dámské toaletě.
16. Jak zíráte na moře z plošiny vrtulníku.
17. Ninjova místnost.
18. Výtah Komunikační věže B.
19. Elektrická podlaha vedoucí do skladiště raket.
20. Na samopalu Metal Gearu.
21. Skály v Kaňonu.
22. Červi prolézající tělo skutečného vůdce DARPA.
23. U Bakerovi mrtvoly.
24. Louže ve vlčí jeskyni.
25. Místo kde svázali Bakera.
26. Mrtvola Decoye Octopuse, který se přestrojil za vůdce DARPA.
27. Slepý konec vzduchového potrubí.
28. Hluboko ve výtahové šachtě Komunikační věže B.
29. Voda v nákladním doku.
30. Přistávací plocha vrtulníků na střeše budovy.
31. Ve výtahu vedoucímu k hangáru tanků.
32. Kulkami prostřílená mrtvola Sniper Wolf.
33. Most ve třetím poschodí vysoké pece.
34. Nejnižší bod výtahu v Komunikační věži B.
35. Temné schodiště.
36. Tmavý konec kotelny.
37. Skrytá místnost s ukrytými zbraněmi za slabou zdí.
38. Pozorovací místnost.
39. Načapaný spící voják na přistávací ploše helikoptér.
40. Přistávací plocha vrtulníků, bezpečnostní kamera u schodů.
41. Pohled na jadernou hlavici ve skladu.
42. Jahnny Sasaki s fotoelektrickým článkem v blízkosti vůdce DARPA.
43. V temné spojovací chodbě mezi Komunikační věží A a B.

OSVOBOZENÍ

Nemáte trpělivost čekat, až vás z basy dostane Otacon? No dobrá, jak víte, ať už váš hlídač dostal v kantýně cokoli, jeho vnitřnostem to zrovna nesvědčí. Počkejte až se bude muset vyprázdnit a schovejte se pod postel. Až se vrátí a bude vás hledat v cele, vyskočte ven a dejte mu jednu ránu a zdrhnete. Tak jste si to nepředstavovali? Tak zavolejte Otaconovi a on vám přinese kečup, který můžete použít jako falešnou krev. Strážce otevře dveře a pak viz. bod jedna.



VYKOLEJENÁ MEI LING

Provokujte řádně Mei Ling neustálým bzučením aniž byste ukládali. Rozčílíte ji natolik, že nakonec se přestane ovládat a vyplázne na vás dlouhý jazyk. To má za ty kecy.

SUPER STŘELEC

Máte problémy se závěrečnou pasáži v jeepu? Meryl (nebo Otacon) rozhodně nejsou Colin McRae a když se snažíte o přesný zásah Liquidovi hlavy vašeho nepřátelského kolegy, hází s tím krámem do všech stran. Řešení je snadné: stiskněte jednoduše trojúhelníkové tlačítko, čímž se přepnete do režimu první osoby a pak by mělo jít všechno mnohem snáz.

ZABIJÁK PSYCHO

Jednou z nejlepších pasáží hry je vaše dlouhotrvající bitva s jistým panem, který si nechává říkat Psycho Mantis. Lišák Psycho schovává v rukávu několik fórků, které by vás snad mohly zajímat.

• Pohled z Mantisovy perspektivy



Když během bitvy kliknete na trojúhelníkové tlačítko, uvidíte scénu z perspektivy Psycho Mantise. Celkem zvláštní zážitek.

• Konamská spojka

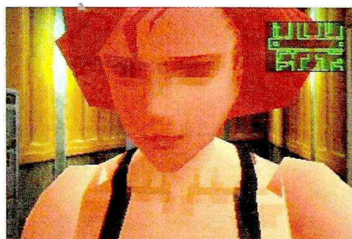
Tohle už nečekal nikdo. Pokud použijete k ukládání paměťovou kartu, na které již máte data z jiných her od Konami (například *ISS Pro* nebo *Castlevania*) a až se vám bude Psycho posmívat, bude s nimi spolupracovat. „Áááá vidím, že fotbal hraješ docela slušně." zakvičí. Nebo něco podobného.

KOUZELNÉ CHVILKY

Hned od startu je nad slunce jasné, že mladá Meryl má pro starého grizzlyho Solid Snakea trochu slabost. Skoro by se dalo říci, že je jim posedlá. Tady vám prozradíme, jak si můžete užít trochu legrace na její účet.

• Meryl není nahá!

Jen tak pro zasmání: v společnosti Meryl si přepněte na perspektivu







první osoby a hoďte na ní strnulé oko. Čím déle na ni budete upřeně hledět, tím intenzivnější ruměnec.

• Meryl skoro nahá!

Až se budete plazit rourami cestou k celám, podívejte se dolů. Meryl si právě potřebuje dojít na malou, sedne si, zatlačí, stoupne si a nakonec přijde ona známá kalorie spalující činnost, nakonec natáhne kalhotky. Pro voyeury jako dělané.

• Meryl úplně nahá!

Ve skladě raket na patře B1 si vydedukujte, která za strážců je Meryl (poznáte ji podle toho jak kroutí zadkem) a pak ji jako Benny Hill pronásledujte na dámské záchody. Pokud to stihnete do pěti sekund stihnete ji ještě bez kalhotek!

A NAKONEC.

V záchvatu metafiktivního zápalu pan Kojima do hry včlenil i PlayStation. Prohlédněte si pořádně prostřední stůl v Otaconově laboratoři - je sice trochu málo detailní ale je tam!



ČESKOSLOVENSKÁ SOCIALISTICKÁ REPUBLIKA

GAME Line

Třída: 2 G - L

Ročník: archivní

Školní rok: 1911 / 2111

VYSVĚDČENÍ

Za vaše vysvědčení můžete získat tuto jedinečnou a bezkonkurenční hráčskou sadu!*



SONY PLAYSTATION

+ analog dual shock

+ 2 ks demo CD

+ memory card 1 MB

+ Playstation Magazin CZ

5.490,-

	I. pololetí	II. pololetí
Chování		
Prospěch v povinných předmětech		
Český jazyk		
Prvouka		
Vlastivěda		
Matematika		
…da		
Hu… …chova a zpěv		
…ýchova		
…ání		
…rtovní výchova		

…-li v době trvání této nabídky* v prodejnách Game Line nebo prostřednictvím NONSTOP zásilkové služby alespoň 3 hry zároveň, dostanete k nim

ZCELA ZDARMA 1 MB MEMORY CARD!

* nabídka platí od 15. 6. 1999 do 15. 7. 1999

GAME LINE
Náměstí Svobody 22
602 00 Brno

GAME LINE
Nádražní 14
370 02 Čes. Budějovice

GAME LINE
NONSTOP zásilkov… služba
… 05/45 …

Ridge Racer Type 4



TAK TO VYTÁHNĚTE ZE ŠPERKOVNICE, SPUSŤTE SVOJI MILOVANOU MAŠINKU, HOĎTE DO NÍ NÁŠ DISCUS MIRABILIS, PROJEĎTE SI SEZNAM HER, A AŽ UZŘÍTE TU, KTERÁ JE VÁM PO CHUTI, JEDNODUŠE STISKNĚTE X. JASNÉ? NIC SNAZŠÍHO UŽ ANI BÝT NEMŮŽE.

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ STYL:	závodní arkáda
■ PROGRAM:	hratelné demo

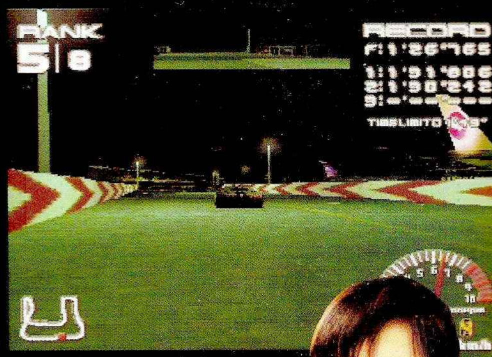
Ne, to snad není pravda! Ale ano, je! Celá tři fantastická kola z *Ridge Racera Type 4*, posledního z legendární řady od Namco. Recenzi jste si přečetli v minulém čísle - hra kombinuje arkádovou akčnost s dobře strukturovaným režimem Grand Prix a výsledkem je jedna z vůbec nejlepších závodních her, které se zrovna nejmenují *Gran Turismo*. Okruh, který vám zde nabízíme, je situován do nočního městského prostředí s mnoha setmělými podjezdy. Mimochodem, budete řídit vůz stylu 'drift', což znamená, že když v nájezdu do zatáčky sundáte prst z plynu, auto natočíte a pak rychle přidáte, prolétnete zatáčkou bez ztráty na rychlosti. A až si budete tuhle fintičku trénovat, můžete si dřinu zpříjemnit skvělou doprovodnou hudbou.

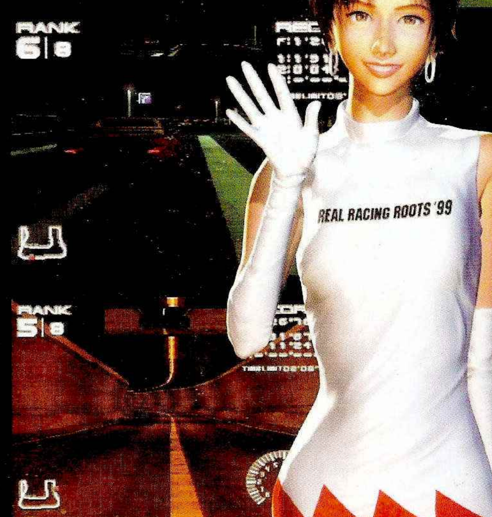
■ Ovládání

←→	doleva a doprava
ⓧ	plyn
▢	brzda
△	změna pohledu, zvnějšku a zevnitř

■ Další rysy
Ale no tak, vždyť to všechno již dávno znáte. Celkem je zde 320 vozů (a pak ještě nějaké), osm skvělých okruhů, režim rozdělené obrazovky, jízda na čas, extra trial a notná dávka hratelnosti k tomu nádavkem.

■ Další informace
V naší recenzi v PSM 14 zajel *R4* skvělých 9/10, takže je to takové Ferrari mezi otlučenými fordkami.





Zasíťovaní začátečníci by se měli podívat na webovou stránku výrobce hry (www.namco.com), kde se jim dostane obšírného poučení.





Také se vám líbí ta hudba? Bohužel audio-soundtrack ke hře *Ridge Racer 4* vyšel pouze v Japonsku.

Gex: Deep Cover Gecko

■ VYDAVATEL:	Eidos
■ STYL:	3D plošinovka
■ PROGRAM:	hratelné demo

V poslední plošinovce s Gexem najdete naši malou roztomilou ještěrku, jak se prokousává nejrůznějšími úrovněmi, likviduje lotry a pochutnává si na masařkách. Cílem hry (a vašeho snažení) je zachránit sexy agentku Xtra z pařátků Gexova arcinepřítele Reze. Nicméně v tomto demu musíte jednoduše dokončit pouze jednu úroveň, která se tak trochu zvláštně jmenuje Clueless in Seattle. Ocasem mlaťte lotry (nebojte, neupadne) a rozbíjejte televize - z nich totiž potom vylezou mouchy, které když slíznete, vám přinesou extra energii. Rovněž zde najdete několik miniher a skrytých prostorů: zkuste například rozbíjet ocasem sochy nebo lupy. A pasáž vedoucí ven z haly se nachází v přízemí v potemnělém přístěnku naproti štítu ležícím na podlaze. To kdybyste snad náhodou zabloudili až sem...

■ Ovládání

D-Pad:	pohyb
⊗	výskok
⊡	mrskání ocasem
△	změna pohledu kamery (při stisknutí a použití padu získáte pohled z persp. první osoby)
○	jazyk
L1	kamera doleva
R1	kamera doprava
L2	pohyb kamerou, tak aby byla za Gexem
R2	potopení se (pouze když jste ve vodě)

■ Další rysy

Tak kde začít? Gex se zde vyskytuje v 25 převlecích, je zde spousta vtipných dialogů a dvanáct šílených úrovní. Hra podporuje analogový ovladač, což je dobrá zpráva pro jeho stále četnější majitele.

■ Další informace

Recenzi této plošinovky si můžete nalíznout v minulém čísle PSM. Hodnocení: 7/10.



Původní gexovský titul byl namluven hlasem Leslieho Phillipse. Tentokrát ho mluví Kocour z Červeného trpaslíka. Pokud se díváte na ČT 2, víte o kom je řeč.





Od Gexe se tentokrát můžete nadít ledasčeho. Ale některé vtipky nejsou zas až tak vtipné, což je taková gexovská tradice.

Actua Ice Hockey 2

■ VYDAVATEL: Gremlin Interactive

■ STYL: sportovní (lední hokej)

■ PROGRAM: hratelné demo

Teď když ten náš manšaft je mistrem zeměkoule, si možná budete chtít zase dát trochu virtuálního hokeje. Díky novince od Gremlin Interactive jménem *Actua Ice Hockey* by to nemusel být až takový problém. Předkládané demo obsahuje zápas mezi týmy přejmenovanými na New Jersey Angels a Toronto Norsemen. Můžete hrát za oba týmy - až se dostanete k obrazovce se jmény týmů nahoře a čtyřmi joypady zobrazenými uprostřed, jednoduše jděte doprava nebo doleva, až se ovladačem dostanete pod žádaný tým. Chcete-li si to rozdat s kamarádem, ať si zvolí ten druhý tým. Pak stiskněte X, hra se rozběhne a vás už čeká jenom zběsilé tempo této nejrychlejší hry na světě.

■ Ovládání

⊗	střela
⊗	přihrávka
△	zrychlení
◎	výběr nejbližšího hráče
SELECT	volby uprostřed hry
START	pauza

■ Další rysy

Kompletní hra čítá 770 hráčů, 31 týmů, to vše prezentováno ve stylu přímých přenosů TV Nova, což znamená, že tam je strašně hnusné virtuální studio a hru komentuje nějaké děsné ucho. To byl jenom vtip.

■ Další informace

Nabruslete do minulého čísla PSM, shoďte rukavice a rozdejte si to s naší recenzí. Hodnocení: 6/10.







I tento titul má velice příjemný soundtrack. Ujala se ho post-rocková banda Mogwai.

T'ai Fu: Wrath Of The Tiger

■ VYDAVATEL: Activision

■ STYL: bojová adventura

■ PROGRAM: hratelné demo

Podle autorů této hry z firmy DreamWorks Interactive je mylný náš dojem, že kung-fu ovládají pouze lidské bytosti. Ostatně uvidíte sami, že ani takoví tygři nejsou v tomto směru žádná ořezávátka - jedním z nich se nakonec v této trojrozměrné bojové adventuře, střižené v ninjovském stylu, stanete i vy. Předkládané demo obsahuje jednu úroveň z plné hry. A co máte dělat? No tak, potloukat se po okolí, mlátit druhé tygry, dávat pozor na propasti (ty jsou smrtelné) a na močály (pomalé umírání, když se vám nepodaří uprchnout).

Sbíráním power-upů se doplňuje vaše energie (ukazatel na horním okraji obrazovky), která vám umožňuje provádět chi hmaty. Takže sbírejte opravdu všechno!

■ Ovládání

D-Pad:	pohyb doleva, doprava, nahoru, dolů
▢	útok
⊗	výskok
△	kryt/chi
◎	chyt/hod
L1	chi výpad
L2	postoj
R1	potopení se
R2	posmívání se soupeřům
(→)+△	chi střela
(R1)+⊗	opičí skok
→, (→)	leopardí sprint
▢, ▢, ▢, △	leopardí kombo (ze sprintu)
[(R1)+⊗]x3, (△)	opičí kombo (po odražení nepřítele)
▢, ▢, ▢, △	protiútok-kombo (po vykrytí úderu)

■ Další rysy

Kompletní hra čítá 20 úrovní naplněných bojovým uměním, nad 100 autentických bojových hmatů a několik útoků se zbraní. Kung-fu tygři všech zemí, spojte se!

■ Další informace

Hru jsme recenzovali v PSM číslo 14, kde si vykopala chudých 5/10. Zdá se nám, že pro většinu z vás bude příliš jednoduchá, ale co, vyzkoušejte sami.





Kdybyste se chtěli porvat s nějakým zvířetem, vybrali byste si tygra? Ne.

Swing



Swing je fuška.

■ VYDAVATEL: Software 2000
■ STYL: logická
■ PROGRAM: hratelné demo

Máte-li v oblibě hodně neobvyklé věci ve stylu puzzle, pak jste u *Swingu* na správné adrese. Vyberete si jazyk, stisknutím Čtverce si zvolíte Quick-start mode a jede se. No dobře, není to tak snadné. Ovládáte držák kuliček na horním okraji obrazovky, stisknutím X vybíráte kuličky a dalším stisknutím X je pouštíte na váhy, které jsou pod vámi. Vaším úkolem je uspořádat barevné kuličky buď po skupinách o třech (horizontálně), nebo o pěti (vertikálně). Když se vám to povede, všechny zmizí. A aby to bylo těžší, každá kulička má jinou váhu, a když bude moc těžká, může převážit váhy. No, hodně štěstí.

■ Ovládání
D-Pad: doleva a doprava
◎ hod

■ Další rysy
Jsou zde ještě režimy Sudden Death (náhlá smrt) a Mission, hra je kompatibilní s analogovým ovladačem (proč?) a také zde najdete režim pro dva hráče.

■ Další informace
V naší recenzi si hra nakonec vyswingovala hodnocení 6/10. Je to celkem těžká hra s několika vizuálními perlami.

R-Type Delta





Come tenderloins and dip those tootsies in the deep well of videogaming legend.

■ VYDAVATEL: SCEE
■ STYL: rolující střílečka
■ PROGRAM: hratelné demo

Řada *R-Type* byla tou skutečně nejlepší sérií rolujících stříleček, které se kdy objevily na arkádovém poli. Bylo zde plno power-upů, nejrůznější nepřátelé a tituly se vyznačovaly naprosto nekompromisní hratelností - takovou, že i ti nejotřelejší hráči si často rvali vlasy zoufalstvím.

A nyní firma Irem učinila další pokus o přenesení této arkádové zábavy na platformu PlayStation (tím prvním byl titul *R-Types*, recenzovaný v PSM 7). My vám zde nabízíme k vyzkoušení jednu úroveň z tohoto chaotického nářezu. Úplně zapomeňte na nějaký děj, prostě se pohybujte křížem krážem a palte na vše, co se pohne nebo na vás vystřelí. Když se vám náhodou podaří sestřelit létajícího robota, zůstane po něm takové vznášející se kolečko. Snažte se jím proletět, je to totiž power-up zbraně. Těmi získáte buďto novou zbraň do svého arzenálu, nebo malý oranžový doplněk, který je možné připevnit na příď nebo záď vašeho plavidla jako ochranu. Lovu zdar!

■ Ovládání
D-Pad: pohyb do stran
◎ normální střelba
◎ rychlá střelba
⊗ štít (uvolnění ochránce)
Ⓐ zvláštní zbraň (lze použít pouze po sebrání power-upu)
L1 zrychlení
L2 zpomalení

■ Další rysy
Je to *R-Type*, tak co víc byste ještě chtěli?

■ Další informace
V PSM number fourteen najdete recenzi, kde si *R-Type Delta* vystřílela obdivuhodných 8/10.

Big Race USA

- VYDAVATEL: Empire
- STYL: pinball
- PROGRAM: hratelné demo

Joj, další díl z řady *Pro Pinball* od Empire. Jakmile se nahraje Demo, objeví se dvě ikony. Pokud si vyberete tu na levé straně a stisknete X, dostanete seznam voleb, které hra umožňuje. Pinballová mapa na druhé straně vás vyšle rovnou do akce. Odtud už víte, jak dál - jakmile se k vám přiblíží kulička, okamžitě jí odpálkujte zpět nahoru, přičemž se snažte mířit na oblasti obsahující bonusy. Dovolujeme si doporučit vaší pozornosti 'Pinball Wizard'.

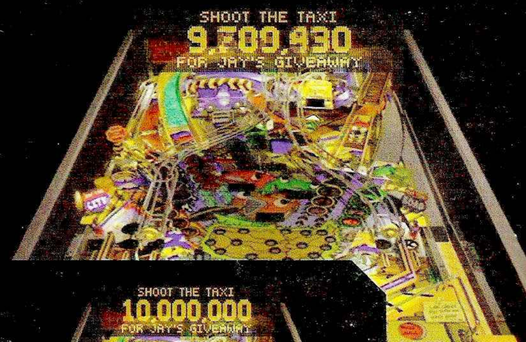
■ controls

←	levá pacička
◎	pravá pacička
◻	start
⊗	vystřelení koule
L1 nebo R1:	postrčení stolu nahoru
L2	postrčení stolu doleva
R2	postrčení stolu doprava

■ Další rysy
Celá hra je tematicky postavena jako cesta přes Spojené státy, přičemž každý stůl představuje odlišné město. Koule se chovají neuvěřitelně realisticky, najdete zde originální režim Head-to-head.

■ Další informace
Recenzi *Big Race USA* najdete v PSM 12, kde titul získal ubohých 3/10. Ačkoli jako simulátor je velice dobrý, postrádá něco navíc, co by přitáhlo pozornost.





Dobře zvládnutý pohyb koulí, krásné, vyrýsované tvary... nebudeme si raději povídat o *Big Race USA*?

Tekken 3

- VYDAVATEL: SCEE
- STYL: reportáž
- PROGRAM: videoklip

Zběžný a neuspořádaný obrázek o tom, jak vypadal Tekken 3 Iron Fist World Championship, konaný nedávno v Londýně i s účastí našeho reprezentanta. Seznámíte se se soutěžícími, podíváte na souboje a také na ty blonďaté modelky potloukající se tak kolem, které hledají někoho, z koho by mohly vytáhnout nějaké prachy. Také zde bylo z neznámého důvodu hodně fotbalistů. Asi si chtěli s chutí zakopat do soupeřových hlav, aniž by dostali červenou.



Turnaj byl skvělý. stop. vřelo to jako v kotli. stop. vítěz Ryan Hart je ten s šátkem. stop. Ryan Hart je robot. stop.

Pandora's Box

- VYDAVATEL: SCEE (Yaroze)
- STYL: logická
- PROGRAM: plná hra





Krabička, mezera, krabička, mezera, krabička, ...

Pravidelný příspěvek majitelů Yaroze na náš disk. V zásadě navazuje na logickou klasiku jménem *Pengo* - vaším úkolem je nastrkat škatulky na červenobílou šachovnici v daném čase. Ale protože je tahle hra puzzle, musíte si to pořádně naplánovat, jinak špatně skončíte. A nemyslete si, jakmile krabičky někam strčíte, už s nimi nepohnete. To by pak nebyla žádná sranda, že ne? Stiskem ⊗ přeskočíte intro a dostanete se rovnou do hry.

■ Ovládání

D-Pad:	pohyb dopředu, dozadu, doleva a doprava
◎	výskok (abyste se mohli lépe porozhlédnout)
△	postrčení
SELECT	skončení úrovně
START	pauza



PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 16

EXKLUZIVNÍ RECENZE + VIDEO!

V-RALLY 2

POSÁDKA PSM USEDLA ZA VOLANT NEJVĚTŠÍ RALLYE HRY VŠECH DOB. PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE V NAŠEM ČASOPISE DOČTETE, K JAKÝM ZÁVĚRŮM PŘI SVÉ EXKLUZIVNÍ JÍZDĚ S V-RALLY 2 DOSPĚLA.

DINO CRISIS

PŘIHOŘÍVÁ! VÝSLECH TVŮRCŮ HRY, VE KTERÉ SE LETOS PROLIJE NEJVÍCE KRVE!

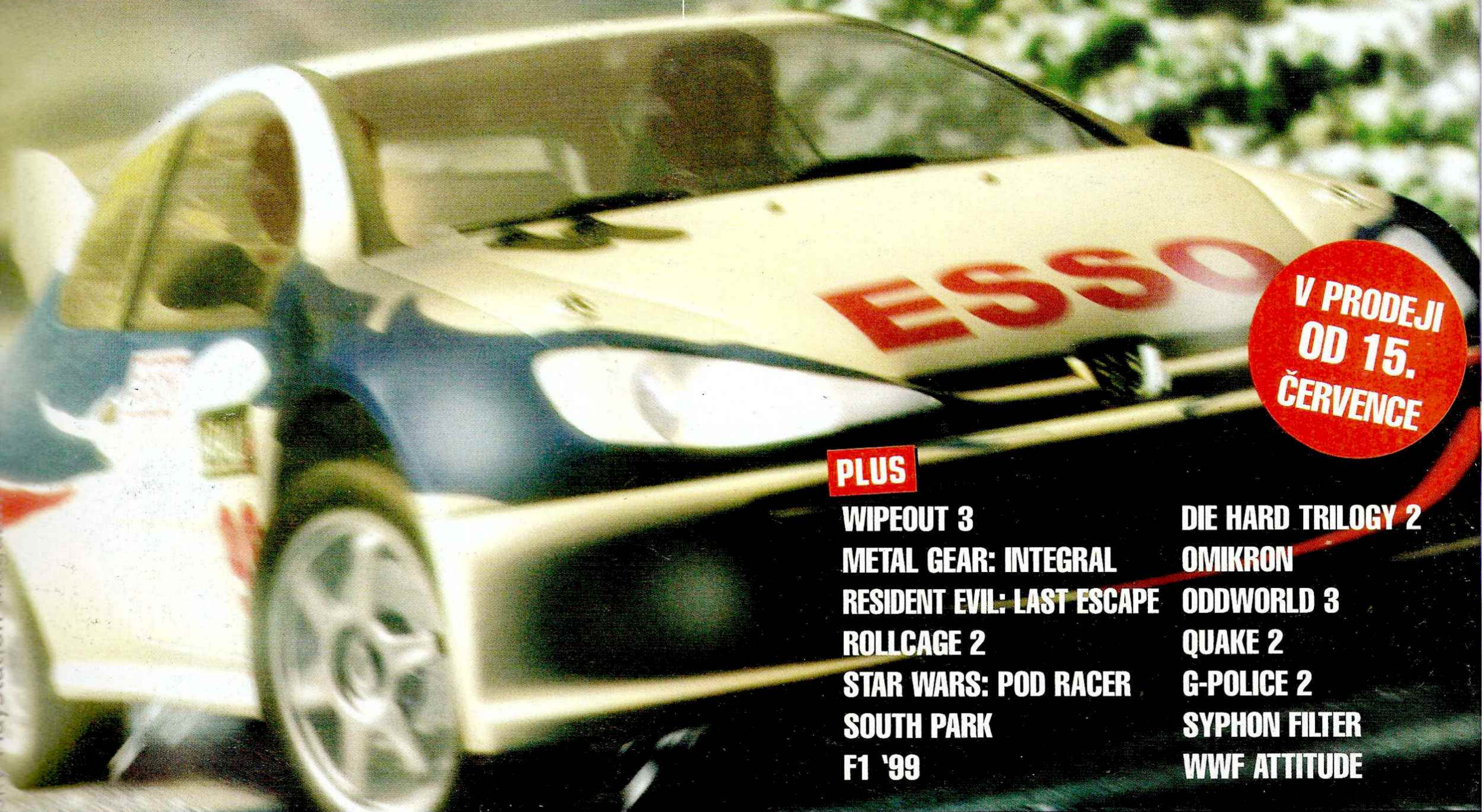
EXKLUZIVNÍ RECENZE + DEMO!

APE ESCAPE

NEJVYMAKANĚJŠÍ A NEJÚCHVATNĚJŠÍ PLOŠINOVKA ROKU 1999 SKONČILA EXKLUZIVNĚ V RUKOU RECENZENTŮ PSM. PŘEČTĚTE SI, PROČ SE CRASH, SPYRO A ZBYTEK HOPSAČKOVÉ PARTY TŘESOU STRACHY.

E3 '99

VŠECHNY HRY Z NEJVĚTŠÍ HERNÍ SHOW NA SVĚTĚ ANEB NA CO SE MŮŽEME TĚŠIT V PŘÍŠTÍM PLAYSTATIONOVÉM ROCE.



V PRODEJI OD 15. ČERVENCE

PLUS

- WIPEOUT 3
- METAL GEAR: INTEGRAL
- RESIDENT EVIL: LAST ESCAPE
- ROLLCAGE 2
- STAR WARS: POD RACER
- SOUTH PARK
- F1 '99
- DIE HARD TRILOGY 2
- OMIKRON
- ODDWORLD 3
- QUAKE 2
- G-POLICE 2
- SYPHON FILTER
- WWF ATTITUDE

NA CD: SYPHON FILTER (HRATELNÁ) APE ESCAPE (HRATELNÁ) RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX (HRATELNÁ) BLOODY ROAR 2 (HRATELNÁ) FINAL FANTASY VII (VIDEOKLIP) COLIN MCRAE RALLY (HRATELNÁ) DRIVER (HRATELNÁ) ACTUA ICE HOCKEY 2 (VIDEOKLIP) V-RALLY 2 (VIDEOKLIP)

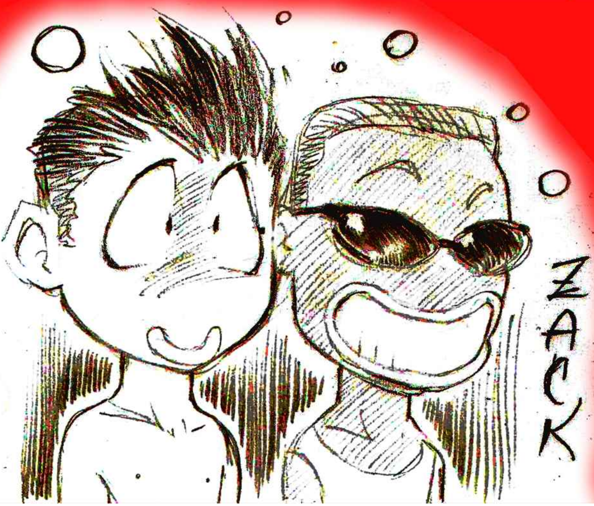
PRÁVA NA ZMĚNU OBSAHU ČASOPISU A NÁPLŇ DOPROVODNÉHO DEMO CD JSOU VYHRAZENA.

15





DEAD or ALIVE



DEAD or ALIVE

SPECIAL COSTUMES